

PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH VOCABULARY CARD* PADA

MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS V SD/MI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**SINTA KUSUMA
NPM 1411100134**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN

LAMPUNG

1439 H / 2018 M

**PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH VOCABULARY CARD* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Sinta Kusuma

NPM 1411100134



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Safari Daud, S. Ag. M.Sos. I

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN

LAMPUNG

1439 H / 2018

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH VOCABULARY CARD* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS V SD/MI

Oleh:
SINTA KUSUMA

Latar belakang pengembangan media *English Vocabulary Card* ini adalah dengan melihat keadaan media pembelajaran pada umumnya. Pada sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah penggunaan media yang membahas kosakata masih sangat minim. Padahal media pembelajaran sangat dibutuhkan guna memudahkan guru dalam transfer ilmu dan memudahkan siswa dalam memahami kosakata Bahasa Inggris. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media *English Vocabulary Card* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD/MI. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *English vocabulary card* dan mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media sehingga menghasilkan media yang valid, efektif dan responsive. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket Penelitian dan pengembangan menghasilkan media *English vocabulary card* yang layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan Respon peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur Borg dan Gall yang dapat dilakukan dengan lebih sederhana dengan melibatkan 10 langkah utama yaitu : yang meliputi 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk akhir, 10) Dimensi dan implementasi. Penelitian di batasi pada tujuh tahapan yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk.

Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa media *English vocabulary card* mempunyai kelayakan yang sangat baik menurut ahli media mendapatkan persentase 96%, ahli materi 96%, penilaian guru 96% dan respon peserta didik 86% yang berarti Media Pembelajaran ini “Sangat Layak” digunakan.

Kata kunci: *English Card Vocabulary, Kosakata Bahasa Inggris kelas V SD/MI*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jalan Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung tlp. (0721) 703260


PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA ENGLISH VOCABULARY
CARD PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS I SD/MI**
Nama : **Sinta Kusuma**
NPM : **1411100134**
Jurusan : **PGMI**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


Dr. Safari Daud, S. Ag, M. Sos. I
NIP. 197508012002121003

Pembimbing II


Anton Tri Hasnanto, M. Pd
NIP. 197508012002121003

Ketua
Ketua Jurusan PGMI


Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP : 19691003 199702 2 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: JL. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, Telp. ☎ (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH VOCABULARY CARD* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS I SD/MI”**,

disusun oleh **Sinta Kusuma**, NPM : 1411100134, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa, 25 September 2018 pukul 13.00-15.00 WIB, Tempat Ruang Sidang PGMI

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M. Pd

Sekretaris : Yudesta Erlayliana, M. Pd

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M. Pd

Penguji Pendamping I : Dr. Safari Daud, S. Ag. M. Sos. I

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M. Pd



Mengetahui,
Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd

NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ ۖ فَيُضِلُّ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ ۚ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

“Kami tidak mengutus seorang rasulpun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki, dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki. Dan Dia-lah Tuhan Yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana.” [QS. Ibrahim: 4].



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani, selalu mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi . Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua Ku tercinta, Ayahanda Aswanto,S.Pd dan Ibunda Karmi,S.Pd.SD yang dengan tulus ikhlas mendidiku penuh kasih sayang, selalu memberikan doa atas keberhasilan dan kebahagiaanku, semangat, dukungan materi dan pengorbanannya serta selalu memberi motivasi agar aku tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi.
2. Kedua adikku, Muhammad Tomi dan Faiz Fathur Rohman yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang dan semangat tiada henti.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah mendewasakan saya dalam hal berfikir dan bertindak.

RIWAYAT HIDUP

Sinta Kusuma lahir di Giham Sukamaju, Lampung Barat pada hari Kamis 14 Agustus 1996. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Aswanto dan Ibu Karmi. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2002 di SD Negeri 2 Giham Sukamaju dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan jenjang menengah pertama di MTS Nurul Iman Sekincau dan lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan di sekolah menengah atas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Bandar Lampung pada tahun 2011 dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun 2014 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, tepatnya di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: "Pengembangan Media *English Vocabulary Card* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI".

Shalawat beriring Salam semoga Allah selalumemberikan RahmatNya kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, Dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam upaya penyelesaian skripsi ini penuls telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak .

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus peneliti menyebutkan beberapa, sebagai berikut:

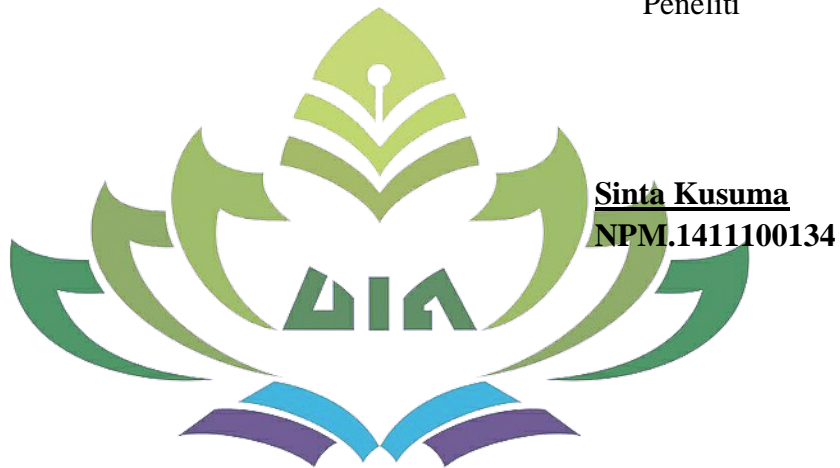
1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN RadenIntan Lampung yang senantiasa tanggap dan kritis terhadap kesulitan–kesulitan mahasiswanya.

2. Syofnida Ifriyanti, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Nurul Hidayah, M.Pd Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Safari Daud, S. Ag. M.Sos. I dan Anton Tri Hasnanto, M.Pd, selaku Pembimbing I dan II, yang telah menyediakan waktu dan dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen dan Asisten serta staf TU di Lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membantu dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat luas kepada peneliti.
5. Miss Nunun Indrasari, M.Pd dan Dewi Kurniawati, M. Pd., dan Bapak Misbahul Munir, S. Pd, selaku ahli materi. Dan juga Bapak Hardiyansyah masya,M.Pd, Hasan Sastra Negara, M.Pd dan Eko Subyantoro,S.Kom, M.Kom selaku ahli media yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan terhadap perbaikan Media pembelajaran *English Vocabulary Card* ini.
6. Guru SDN 1 Harapan Jaya dan MIN 7 Bandar Lampung yang telah membantu peneliti dalam menilai dan merespon produk yang telah dikembangkan
7. Saudara-saudaraku, Muhammad Tomi, Faiz Fathurrahman, Atika Adelia, Suci Rodian Noer, Rizka Pitri, Edius Pratama, Eindah Murniati, Ririn Maratus Sholihah, yang selalu menyupport dan mendoakan penulis.
8. Teman-teman seperjuangan Jurusan PGMI angkatan 2014, sahabat-sahabatku, teman KKN kelompok 161, teman-teman kosan atiwi yang selalu menjadi teman

mengejar impian dan mengukir sejarah dalam hidupku, menjadi keluarga terbaik selama ini.

Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya. Aamiin

Bandar Lampung, Juli 2018
Peneliti



Sinta Kusuma
NPM.1411100134

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk Yang Diinginkan.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Batasan Masalah.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran..	14
1. Pengertian media pembelajaran	14
2. Fungsi dan manfaat media pembelajaran.....	16
3. Jenis-jenis media	23
C. Media Card/kartu.....	24
1. Pengertian Media Kartu	24
2. Kelebihan dan kekurangan media katu	25
3. Karakteristik media kartu	26

4. Langkah-langkah bermain mediakartu.....	27
D. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI	28
E. <i>English Vocabulary</i> (kosa kata Bahasa Inggris)	30
F. Penelitian Yang Relevan	37
G. Kerangka Berpikir	39 \

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	42
B. Subyek Penelitian.....	43
C. Metode Penelitian.....	43
D. Prosedur Penelitian Pengembangan	45
1. Potensi dan masalah	47
2. Mengumpulkan informasi	47
3. Desain produk	48
4. Validasi desain	49
5. Perbaikan desain.....	49
6. Uji coba produk.....	49
7. Revisi produk	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Observasi.....	50
2. Wawancara.....	52
3. Kuesioner	52
F. Teknik Analisis Data.....	53

BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	
1. Hasil Analisis Potensi dan Masalah	58
2. Pengumpulan Data	58
3. Desain Produk	59
4. Validasi produk	61
5. Revisi Produk	65
6. Uji Coba Produk	72
7. Revisi Produk	77
B. Pembahasan.....	78

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	81
-------------------	----

B. Saran	82
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



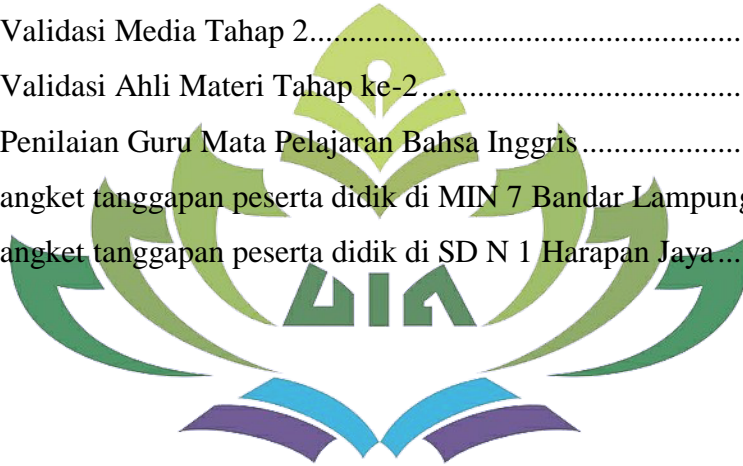
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Materi <i>English Card Vocabulary</i>	36
2. Bagan Kerangka Berpikir.....	40
3. Prosedur Penggunaan Produk	45
4. Validasi Media Kepada Validator.....	48
5. Contoh Produk Sebelum Revisi	61
6. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	63
7. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	65
8. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	68
9. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	70
10. Grafik Perbandingan Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2.....	71
11. Grafik Perbandingan Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2	72
12. Grafik Penilaian Guru Mata Pelajaran.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban.....	54
2. Kriteria kelayakan.....	55
3. Interval kemenarikan.....	56
4. Hasil Validasi ahli media Tahap I.....	62
5. Hasil Validasi ahli materi Tahap I.....	64
6. Revisi dari ahli materi dan media.....	66
7. Hasil Validasi Media Tahap 2.....	67
8. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap ke-2.....	69
9. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris.....	74
10. Hasil angket tanggapan peserta didik di MIN 7 Bandar Lampung.....	76
11. Hasil angket tanggapan peserta didik di SD N 1 Harapan Jaya.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nota Dinas Skripsi.....	88
Lampiran 2 Surat Pra Penelitian	89
Lampiran 3 Surat Penelitian.....	90
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian Sekolah	93
Lampiran 5 Surat Pernyataan Validasi Ahli Media dan Materi.....	96
Lampiran 6 Surat Pernyataan Validasi Guru Mata Pelajaran	102
Lampiran 7 Kartu Konsultasi	104
Lampiran 8 Kartu Konsultasi.....	105
Lampiran 9 Silabus	107
Lampiran 10 Tabel Perhitungan Siswa	115
Lampiran 11 Pedoman Wawancara	117
Lampiran 12 Pedoman Observasi	119
Lampiran 13 Angket Validasi Ahli Materi	125
Lampiran 14 Angket Validasi Ahli Media.....	179
Lampiran 15 Angket Validasi Guru.....	227
Lampiran 16 Angket Respon Siswa.....	239
Lampiran 17 Dokumentasi.....	291

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan peranan penting dalam hidup dan kehidupan. Bahasa memiliki pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan ini. Dengan bahasa, manusia dapat berkomunikasi untuk menyampaikan pesan dan memperoleh informasi.¹ Bahasa juga merupakan sarana komunikasi untuk menyatakan segala sesuatu yang tersirat di dalam diri manusia dan alat komunikasi sehari-hari antar manusia satu dengan manusia yang lain. Komunikasi akan terlaksana dengan adanya bahasa.² Bahasa merupakan salah satu identitas suatu bangsa dan memiliki perbedaan antara satu daerah dengan daerah yang lain.

Dalam pendidikan pembelajaran bahasa sangatlah penting. Manusia dapat berpikir tanpa menggunakan bahasa, tetapi adanya bahasa memudahkan dalam meningkatkan kemampuan belajar dan mengingat, memecahkan persoalan dan menarik kesimpulan. Dalam belajar mengajar perlu adanya kemampuan berbahasa yang baik guna memudahkan transfer ilmu pengetahuan.³ Kemampuan berbahasa mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik termasuk mengingat materi pelajaran, memecahkan permasalahan dan dapat menarik kesimpulan sesuai dengan

¹ Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), h. 9

² Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016), h. 9.

³ *Ibid*, h. 45

materi yang dipelajarinya. Bahasa memudahkan guru dan murid dalam berkomunikasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan. Pembelajaran bahasa terdapat di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran bahasa memiliki peran yang penting, karena dengan penguasaan bahasa sejak dini memudahkan komunikasi dimasa yang akan datang.

Dalam pembelajaran bahasa terdapat bahasa asing yang juga dipelajari di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Bahasa Inggris ditetapkan sebagai bahasa asing yang pertama sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967. Terpilihnya Bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama di Indonesia diantara bahasa asing lainnya didasarkan pada beberapa pertimbangan bahwa bahasa Indonesia belum dapat dipakai sebagai alat komunikasi dengan dunia luar. Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran.⁴ Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah. Materi pelajaran Bahasa Inggris masuk kedalam kurikulum KTSP dan sudah disiapkan oleh pemerintah . Berbeda dengan kurikulum 2013, pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI masuk kekegiatan ekstrakurikuler, yang pelaksanaannya diluar jam pelajaran. Pelajaran Bahasa Inggris dalam kurikulum 2013 tidak dihilangkan, hanya saja tidak masuk kedalam jam pelajaran sehingga pelajaran bahasa inggris masuk di ekstrakurikuler sekolah.

⁴ Helena Ceranic, *Panduan bagi Guru Bahasa Inggris* (Jakarta: Penerbit Erlangga,2013),h. 15.

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang sangat penting untuk dikuasai. Bahasa Inggris juga salah satu bahasa yang dipergunakan di seluruh dunia. Menyadari kenyataan pentingnya bahasa Inggris di masa depan, maka pembelajaran Bahasa Inggris sedini mungkin harus diterapkan di sekolah-sekolah.⁵ Pembelajaran Bahasa Inggris terintegrasi dalam empat keterampilan yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) yang kesemuanya itu minimal harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.⁶ Pentingnya Bahasa Inggris saat ini dikarenakan zaman yang semakin modern dan untukantisipasi di era globalisasi. Dengan penerapan bahasa inggris sejak dini diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang mampu bersaing di kancha internasional.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris peserta didik perlu penguasaan kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dari bahasa. Kosakata adalah komponen bahasa yang paling berkuasa. Dalam menggunakan bahasa, peserta didik yang kaya kosakata akan berhasil dalam kemampuan keterampilan ekspresi. Kosakata adalah jumlah kata yang bila digabungkan akan membentuk bahasa.⁷ Seseorang akan kesulitan dalam komunikasi jika kurang memahami bahasa, sehingga akan sulit untuk mengembangkan bahasa mereka. Kosakata merupakan faktor penting dalam belajar

⁵ Cindy Febilia dkk, “Pengembangan Kemampuan Critical Writing Di SD Dengan Menggunakan Vocabulary Chart), Jurnal Pendidikan UPI 2016, h. 2.

⁶ Iriany Kesuma Wijaya, “Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar”.(Penelitian Etnografi di SDSN Pondok Kelapa 03 Pagi,Jakarta Timur),h. 120 – 128.

⁷ Horby, *Oxport Advanced Learner's dictionary or current English*. (Newyork: Oxford universitas press, 2010)h, 1331.

mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing bahkan dalam semua bahasa. Agar siswa dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan jumlah banyak maka perlu banyak latihan. Bahasa tidak terlepas dari kosakata, karena kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Semakin banyak keterampilan kosakata yang dimiliki maka semakin baik kemampuan berbahasa yang dimiliki.

Pada pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI pemahaman terhadap kosakata Bahasa Inggris dirasa masih sulit, dikarenakan guru menyampaikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah, apalagi penggunaan media yang sangat minim. Salah satu cara agar pembelajaran Bahasa Inggris itu efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Demi terwujudnya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya.⁸ Dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan keinginan. Adanya media memudahkan guru dalam transfer ilmu dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.⁹ Penyampaian materi dan pesan dalam proses pembelajaranpun akan semakin mudah dan efektif, sehingga akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran adalah *card* media atau media kartu. Media kartu merupakan salah satu media pembelajaran cetak. Media kartu berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat melatih peserta didik

⁸ Ihsana el khuluqo, Belajar & Pembelajaran (Jogjakarta:Pustaka Pelajar, 2017),h. 51

⁹ Suyanto, Asep Jihad. *Menjadi Guru Profesional*. (Jakarta:Penerbit Erlangga, 2013),h. 109.

dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk atau rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang baik.¹⁰ Dan media kartu dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media kartupun cukup efektif, mudah dibuat, dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Media kartu bahan yang dipakai sangat mudah didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Media kartupun bisa membuat anak aktif dan belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Harapan Jaya Bandar Lampung pada hari Rabu tanggal 25 Oktober 2017 dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu ibu Sri Handayani, S.Pd. dapat disimpulkan bahwa para peserta didik masih kesulitan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Apalagi penggunaan media pembelajaran yang minim dan jarang dilakukan oleh guru tersebut.¹¹ Peneliti mewawancarai salah satu murid kelas I yang bernama Abi di SD Negeri 1 Harapan Jaya, siswa tersebut mengatakan bahwasannya pelajaran Bahasa Inggris dinilai sulit karena tidak tahu artinya. Ini berarti sangat berhubungan dengan *Vocabulary* atau kosakata.¹²

Salah satu cara agar membuat pembelajaran lebih menarik yaitu melakukan berbagai macam interaksi dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara. Dalam menuntut ilmu akan ada rintangan dan hambatan. Tetapi tetap wajib menuntut ilmu bagi setiap muslim. Pembelajaran Bahasa Inggris penting

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo, 2016),h. 115.

¹¹ Sri Handayani, wawancara guru dengan peneliti, SD Negeri 1 Harapan Jaya, Bandar Lampung, 25 Oktober 2017

¹²Reihan Abi Yoza F, wawancara murid dengan peneliti, SD Negeri 1 Harapan Jaya, Bandar Lampung, 25 Oktober 2017.

dipelajari dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Pentingnya belajar ini terbukti dengan adanya firman Allah sebagai berikut :

..... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya : Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S. al-Mujadalah : 11).*¹³

Dengan melihat latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan media *English vocabulary card*. Adanya media pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu dapat membantu guru dalam memberikan materi agar siswa mencapai nilai yang lebih baik. Selain itu peneliti berharap dengan adanya media *English vocabulary card* ini dapat memberikan suatu media pembelajaran SD/MI yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris dan dapat memudahkan guru dalam mengajar dengan cara yang menarik. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media *English vocabulary card* pada kelas I SD/MI”.

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemahannya*, h. 544.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat identifikasi masalah yaitu:

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I SD/MI.
2. Masih sulitnya siswa dalam memahami kosa kata Bahasa Inggris.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat mengindetifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media *English vocabulary card* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas I SD/MI?
2. Bagaimanakah kelayakan media *English vocabulary card* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas I SD/MI?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media *English vocabulary card* dalm pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa SD/MI kelas I.
2. Mengetahui kelayakan media *English vocabulary card* dalm pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa SD/MI kelas I.

E. Spesifikasi Produk yang Diinginkan

1. Media *English vocabulary card* berbentuk media cetak dalam bentuk kartu yang bergambar yang terbuat dari kertas *ivory* dan memiliki ukuran (8x12) cm.
2. Media *English vocabulary card* ini berisi tentang materi kosa kata Bahasa Inggris yang terdiri dari materi *what grade are you in*, *I fever* dan *I went swimming*. Materi tersebut diambil dari materi-materi kelas I SD/MI.
3. Media *English vocabulary card* ini disusun berdasarkan kurikulum tingkat sekolah satuan dasar (KTSP), dan kurikulum 2013 jika sekolah memiliki ekstrakurikuler Bahasa Inggris.
4. Kriteria kelayakan media *English vocabulary card* ini meliputi komponen kelayakan kepraktisan, tampilan media, materi, dan pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran media *English vocabulary card* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I SD/MI diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Peserta didik:
 - a. Siswa diharapkan lebih tertarik dan lebih aktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan media kartu gambar.

- b. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik melalui media kartu gambar yang berwarna dan berbeda dari pembelajaran kosakata Bahasa Inggris sebelumnya karena menggunakan permainan yang memanfaatkan media kartu gambar selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi guru
- a. Guru dapat memanfaatkan penggunaan media kartu gambar dalam menyampaikan pembelajaran mengenai penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
- b. Guru dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dalam penguasaan kosakata melalui media kartu gambar.
- c. Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih bervariasi dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Bagi sekolah
- a. Sekolah dapat memanfaatkan media kartu gambar untuk menunjang pembelajaran.
- b. Sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

G. Batasan masalah

1. Pengembangan media *English vocabulary card* ini berisi materi kosakata Bahasa Inggris yang terdiri dari 3 materi di kelas I SD/MI.
2. Media *English vocabulary card* ini hanya direview dan dinilai ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran untuk memberi masukan dan merespon produk.
3. Media *English vocabulary card* ini direspon oleh siswa.
4. Kriteria kelayakan media kartu meliputi komponen kelayakan, kepraktisan, tampilan media, materi atau isi dan pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses memanusiakan manusia. Kegiatan dengan melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, nilai kehidupan yang positif dan juga keterampilan dengan memanfaatkan segala sesuatu sebagai sumber dari pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat proses belajar yang terdiri dari siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator.¹ Perubahan perilaku yang lebih baik sangat diharapkan dalam proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan guru maupun lingkungannya. Kondisi lingkungan yang baik akan menjadi penunjang utama dalam terjadinya perubahan pada peserta didik. Di dalam interaksi pembelajaran peserta didik harus diperlakukan sebagai seseorang yang bermartabat dan mempunyai keinginan yang kuat sehingga potensi yang ada pada dirinya dapat terwujud. Peristiwa pembelajaran dapat terjadi apabila peserta didik mampu berkomunikasi aktif dengan sumber belajar yang telah disediakan oleh pengajar.²

Dalam pembelajaran dikelas rancangan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut : (1) ciri-ciri peserta didik,

¹ Sunhaji, Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Kependidikan*, Vol. II No. 2 2014, h. 33.

² Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. (Jakarta:Kencana, 2013),h. 85

(2) perbedaan perorangan, (3) kesiapan, (4) motivasi belajar, (5) proses kognitif dalam pembelajaran (6) alih belajar, (7) belajar keterampilan, (8) konteks sosial untuk belajar. Pemahaman akan teori belajar sangatlah penting dalam pembelajaran, maka dari itu adanya upaya yang diharapkan dapat memengaruhi peserta didik agar terjadi kegiatan belajar adalah tujuan dari pembelajaran.³

Secara umum Gagne dan Briggs (Dalam Karwono dan Heni Mularsih) menjelaskan bahwa pembelajaran dilukiskan sebagai “upaya orang yang bertujuan untuk membantu orang belajar”. Gagne selanjutnya mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal. Pembelajaran dilakukan tidak hanya melalui guru tetapi dapat melalui media televisi, gambar ataupun sumber-sumber yang lainnya. Segala kejadian dapat berpengaruh secara langsung terhadap individu dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran diharapkan siswa mampu mengatasi segala permasalahan yang ada.⁴ Sedangkan menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁵ Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan murid, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan berkesinambungan yang tujuan utamanya adalah peserta didik dapat

³ Karwono, Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017),h. 22.

⁴ *Ibid*,h. 23.

⁵ Undang-undang Nomor 23 Tahun 2003 Tentang Pendidikan, Pasal 13.

menyerap materi pelajaran. Banyak faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran ini diantaranya adalah guru, siswa, dan lingkungan sekolah, orang tua murid, sarana dan prasarana yang memadai dan media pembelajaran yang sesuai serta lingkungan sekitar.⁶ Pembelajaran dilakukan sedini mungkin, guna terciptanya pembentukan karakter yang sesuai dengan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran sangat perlu pemahaman antara guru dengan murid. Guru harus bisa memahami setiap karakter dari peserta didik. Karakter yang berbeda-beda merupakan tantangan bagi guru untuk membuat pembelajaran yang efektif, asik, dan menyenangkan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (Dalam Azhar Arsyad) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media tidak hanya tentang benda, guru maupun lingkungan yang ada merupakan media yang dapat

⁶ Syofnidah Ifrianti, Yesti Emilia. Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Min 10 Bandar Lampung. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Vol 3 No 2 Desember*, h. 23

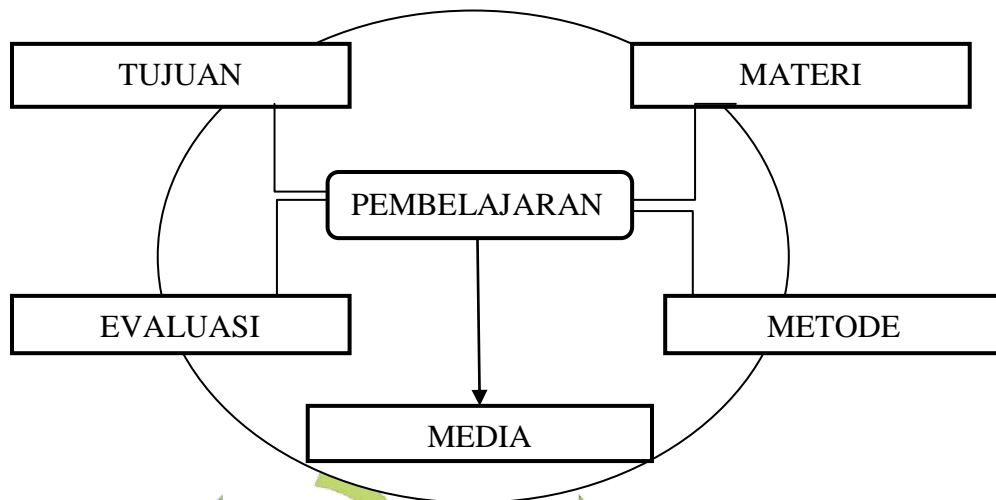
dijadikan sumber belajar. Di dalam proses pembelajaran media dapat diartikan sebagai fotografis, elektronis, atau alat-alat grafis yang berguna untuk memproses informasi.⁷ Alat-alat yang mampu menunjang pembelajarn didalam atau diluar sekolah merupakan media pembelajaran. Perlu adanya kreatifitas dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Dengan digunakannya media akan mampu memperbesar kemungknan siswa dalam pemahaman materi, sehingga siswa akan belajar banyak lagi, dan mampu meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan kemampuannya masing-masing sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Pada awalnya, media hanya sebatas ala bantu yang digunakan oleh guru dalam menerangkan materi pelajaran. Dan saat ini fungsi media tidak hanya sebatas alat bantu guru tetapi sebagai pembawa pesan maupun informasi yang dibutuhkan siswa sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Media mampu memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam kedudukannya, system pembelajaran dan media sangat berkaitan dikarenakan mempunyai tujuan yang sama dan telah ditetapkan. Tujuan tersebut mempunyai beberapa komponen seperti: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Dan masing-masing saling berkaitan dalam satu kesatuan.⁸ Media pembelajaran dengan 4 komponen sangat penting karena membentuk satu kesatuan yang menjadi fungsi dari media pembelajaran itu sendiri. Dalam proses pembelajaran materi yang digunakan sangat berpengaruh terhadap

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016),h. 3.

⁸ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Penerbit alfabeta,Bandung:2013),h. 33.

media pembelajaran yang akan digunakan. Tidak hanya itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk evaluasi pada akhir pembelajaran.



Gambar 2.1 Kedudukan Media Dalam Pembelajaran.⁹

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi merupakan ini dari media pembelajaran.¹⁰

Dalam pandangan Islam sangatlah penting adanya media pembelajaran dalam pendidikan, sebenarnya tidak hanya dalam pendidikan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Adanya media pembelajaran guna memudahkan dalam transfer ilmu pengetahuan, juga sebagai alat pengantar informasi ke penerima

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nus, 2015) h. 6.

¹⁰ Sohibun dan Filza Yulina Adel, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive". *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol 02, No 2 (September 2017), h. 2.

pesan. Sehingga semuanya dapat berjalan dengan efektif. Seperti dijelaskan dalam QS An Nahl 89 yaitu :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ ۖ وَجِئْنَا بِكَ
 شَهِيدًا عَلَيْنَا هَؤُلَاءِ ۖ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى
 وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya: “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.”¹¹

Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/ benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Ayat diatas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Pada surat An Nahl ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

¹¹ Al Quran Cordoba, (Bandung. PT. Cordoba Internasional Indonesia.2013),h.345

Sebagaimana keterangan diatas, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari. Syarat ini sejalan dengan esensitas sebuah media dalam pengajaran pada QS. Al Isra' : 84. Selain hal tersebut, sebuah media juga harus mampu menjadi petunjuk untuk melakukan sesuatu yang baik. Sedangkan mengenai Al Qur'an sebagai rahmat dan pemberi kabar gembira jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan rasa gembira yang selanjutnya meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan. Hal tersebut karena tujuan pendidikan tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga harus mampu mempengaruhi sisi afektif dan psikomotor para siswa. Dalam hal ini maka media harus mampu meraih tujuan pendidikan tersebut.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam tercapainya proses belajar mengajar. Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. diharapkan media pembelajaran mampu membantu guru dalam penyaji dan penyalur pesan sehingga mewakili guru untuk menyampaikan informasi. Siswa diharapkan dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud seefektif mungkin. Guru juga dituntut untuk terus berkreasi agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton. Media pembelajaran bisa juga disebut sebagai alat peraga dan sumber belajar. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam tercapainya proses belajar mengajar.

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.¹²

Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. diharapkan media pembelajaran mampu membantu guru dalam penyaji dan penyalur pesan sehingga mewakili guru untuk menyampaikan informasi. Siswa diharapkan dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud seefektif mungkin. Guru juga dituntut untuk terus berkreasi agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton. Media pembelajaran bisa juga disebut sebagai alat peraga dan sumber belajar.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi dan manfaat dari media pembelajaran sangat banyak. adanya media diharapkan akan mampu membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan maupun isi pembelajaran.

“Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”¹³

¹² Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 04, No. 1 (Juni 2017),h. 2.

¹³ *Ibid*, h. 19.

Dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa perlu adanya suatu hal yang mampu menjadikan seseorang lebih baik kedepannya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.¹⁴ Dengan adanya media diharapkan akan mampu membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan maupun isi pembelajaran. mampu meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Materi yang disampaikanpun harus selaras dengan media pembelajaran. salah satu unsure yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran membantu proses pembelajaran.¹⁵

Beberapa hal yang ditekankan dalam fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai sarana bantu yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan komponen yang saling berintegrasi guna menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- b. Media pembelajaran mampu mengefesiensi waktu dalam proses belajar mengajar.
- c. Dapat mampu meningkatkan kualitas dalam proses belajar-mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

¹⁴ Helena Ceranic, *Panduan Bagi Guru Bahasa Inggris* (Jakarta:Penerbit Erlangga,2013),h. 33.

¹⁵ Hasan Sastra Negara, "Penggunaan komik sebagai media pembelajaran terhadap upaya meningkatkan minat matematika siswa Sekolah (SD/MI)". *TERAMPIL:Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 1, No. 2 (Desember 2014),h. 12.

- d. Diharapkan mampu membuat segala sesuatu yang abstrak menjadi nyata sehingga tidak sulit dalam penggunaan kata yang sulit.¹⁶

Salah satu tujuan media pembelajaran yaitu menyajikan informasi, informasi yang didapatkan harus melibatkan siswa baik benak dan mental. Aktivitas yang nyata pun perlu dilakukan sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi yang disiapkan harus tersusun rapih dan psikologis yang sesuai dengan prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.¹⁷

Beberapa fungsi media yaitu sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran bukanlah fungsi tambahan, media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan.
- b. Media pembelajaran merupakan kesatuan dari seluruh proses pembelajaran. banyak terdapat komponen dalam media pembelajaran sehingga membentuk satu kesatuan yang diharapkan mampu membuat efektifitas pembelajaran.
- c. Penggunaan media harus berkaitan dengan kompetensi dan isi dari pembelajaran tersebut. Antara materi satu dengan yang lain harus berkaitan, begitupun dengan tujuan pembelajaran. guna memudahkan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu

¹⁶ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* Volume 8 Nomor 1, (April 2011),h. 21-22.

¹⁷ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo,2015)h, 312.

melihat kepada kompetensi dan bahan ajar sehingga diharapkan akan relevan.

- d. Media pembelajaran bukan sebagai alat hiburan, bukan untuk permainan atau hanya sekedar bermain. Harus ada unsure pembelajaran didalamnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e. Siswa mampu memahami dan menangkap materi pelajaran secara lebih mudah dan mampu mempercepat proses belajar mengajar.
- f. Kualitas yang baik dalam proses belajar mengajar akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga diharapkan mendapat nilai tinggi.
- g. Fungsi pembelajaran juga untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan kualitas pembelajaran dengan nilai tinggi.
- h. Dengan adanya media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir secara logika yang sesuai dengan penalaran dan tersusun rapih.¹⁸

Selain fungsi-fungsi yang telah dijelaskan ada beberapa manfaat media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menyamakan pemikiran peserta didik. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.

¹⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2015), h. 10.

- b. Dapat membentuk sesuatu yang nyata dari konsep-konsep yang abstrak. Seperti grafik, gambar, bagan. Maupun system pemerintahan. Sehingga mampu memudahkan pembelajaran.
- c. Mampu meminimalis objek-objek yang sulit dijangkau menjadi mudah dan dapat dipahami. Seperti peristiwa gunung meletus, maupun gempa, lautan.
- d. Dalam media pembelajaran Guru mampu menampilkan objek yang besar maupun yang kecil menjadi lebih mudah dan dapat dijangkau. Seperti ketika guru akan menampilkan materi pesawat maka akan mudah menggunakan media pembelajaran gambar misalnya, dan itu lebih meminimalisasikan objek.¹⁹

Menurut para ahli banyak terdapat manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya yaitu menurut Sudjana dan Rivai. Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan ataupun materi akan jelas maknanya sehingga siswa mudah memahami maupun menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Variasi dalam pemilihan metode mengajar dapat dilakukan, tidak hanya sebatas interaksi biasa atau diskusi sehingga murid diharapkan tidak bosan dan guru tidak benar-benar menghabiskan seluruh tenaga. Muridpun tidak bosan, sehingga pembelajaran dapat menyenangkan.

¹⁹ *Ibid*, h. 11.

- d. Siswa akan lebih banyak aktifitas, seperti mengamati, memerankan, mendeskripsikan, dan banyak melakukan kegiatan. Sehingga pembelajaran tidak monoton.

Menurut ahli lain seperti *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik, merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Mampu meletakkan pemikiran yang mendasar, sehingga mengurangi kesulitan dalam pemahaman kata-kata.
- b. Dapat membantu menaikkan perhatian siswa sehingga siswa lebih bisa focus terhadap pembelajaran.
- c. Pelajaran akan lebih mantap dengan diletakkannya dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. *The real experience*, akan membuat siswa lebih tertarik dan dapat menumbuhkan kegiatan yang berusaha dalam dirinya sendiri.
- e. Dengan adanya gambar hidup mampu menumbuhkan pola pikir yang teratur dan berkelanjutan.
- f. Kemampuan berbahasa dapat ditingkatkan dengan banyaknya pengertian yang ada dalam pembelajaran.
- g. Mampu memberikan pengalaman yang cukup sulit diperoleh dan mampu mengefesiensi waktu.

Dalam uraian para pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Dengan adanya media pembelajaran mampu memperjelas dalam penyajian pesan dan pemberian informasi, sehingga dapat meningkatkan proses belajar dan hasil belajar.
- b. Dengan adanya media pembelajaran akan mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan mampu belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - 1) Objek yang terlalu besar dapat di minimalisir dengan baik, seperti adanya gambar, grafik, video, dan lain-lain.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat dilihat dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar yang sangat memudahkan.
 - 3) Kejadian langka atau jarang terjadi dapat diputar ulang tanpa harus menunggu waktu kejadiannya.
 - 4) Kejadian yang dapat membahayakan akan dapat disimulasikan dengan media seperti, computer, film, video.

- 5) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi, banjir bandang, tsunami, atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama akan mudah dilihat dengan adanya media pembelajaran.²⁰

Dengan adanya media pembelajaran, akan memberikan kesamaan pengalaman terhadap peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang ada di lingkungan sekitar maupun mancanegara. Dan membuat terjadinya interaksi langsung antara murid dan guru.

3. Jenis-jenis Media

Terdapat beberapa jenis-jenis media, jenis-jenis media tersebut adalah:

- a. Media visual diam
- b. Media visual gerak
- c. Media audio
- d. Media audio visual diam
- e. Media audio visual gerak



Dalam jenis media di atas, banyak terdapat pembagian di dalamnya sesuai dengan proses penyajiannya. Dalam proses penglihatan langsung terdapat tujuh media penyaji, yaitu :

- a. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam, yaitu media yang berbentuk cetakan dan diam, biasanya grafis digunakan untuk penilaian angka-angka.
- b. Media proyeksi diam. Media proyeksi diam adalah media visual yang tidak bergerak, contohnya seperti proyektor, OHP.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.27-30.

- c. Media audio, media audio hanya sebatas media suara dan berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini tidak memiliki gambar, contoh dari media ini yaitu radio.
- d. Media audio visual diam, Media audio visul, mempunyai suara dan terlihat.
- e. Media Audio visual hidup/film sebagai media yang terlihat dan terdapat bunyi,
- f. Media televise, dengan media televise biasanya memudahkan dalam penyampaian segala sesuatu secara lebih ringkas, dan
- g. Multimedia.²¹

Dengan banyaknya jenis dari media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang ada disekolah tersebut.

C. Media Kartu/ *Card Media*

a. Pengertian Media Kartu

Media kartu adalah sebuah kertas tebal yang berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran maka selain membantu pemahaman siswa tentang konsep tertentu, gurupun akan lebih mudah dalam mengelola kelas karena siswadiarahkan untuk belajar secara

²¹ *Ibid*, h. 35-36

berkelompok.²² Jadi, media kartu dikembangkan oleh peneliti sebagai media alternatif dalam pembelajaran agar memudahkan guru ketika proses belajar itu terjadi dan membantu siswa untuk cepat memahami berbagai materi yang terkait²³. Media kartu adalah media berbentuk cetakan yang tidak berbunyi dan juga bergerak. Bahan-bahan yang digunakan pun dapat dicetak diatas kertas untuk membantu proses pengajaran.

b. Kelebihan dan kekurangan media kartu

Dalam penggunaannya media kartu berisi gambar-gambar yang didapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. gambar-gambar tersebut dapat berasal dari foto, ataupun yang lainnya. Adapun kelebihan media gambar, yakni sebagai berikut:

- 1) Materi yang ada dalam pelajaran akan semakin mudah dirancang dan dapat diambil poin-poinnya saja tanpa harus melakukan verbalisme. Sehingga siswa akan lebih cepat memahami dan menangkap materi pelajaran.
- 2) Dalam media gambar ini siswa akan lebih mudah dalam mengurutkan materi pelajaran dan dapat berpikir secara logis dan sistematis.
- 3) Media ini dapat menambah daya tarik dikarenakan terdapat perpaduan antara verbal dan visual, sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih seru.

Adapun Keterbatasan media cetakan gambar adalah :

²² Aminatuz Zuhriyyah., “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card IPA Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB”. (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2017), h. 35.

²³ Muji Rahayu “Pengembangan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Model Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji”. (Tesis Program Master Studi Teknologi Pendidikan, Surakarta, 2016),h. 37.

- 1) Dirasa sulit untuk menampilkan gerakan dalam halaman media.
- 2) *Budget* yang digunakan untuk mencetak media gambar akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, foto ataupun gambar yang memiliki aksesoris warna yang banyak.
- 3) Dalam proses pengerjaan dan pencetakannya memakan waktu yang tidak sebentar bahkan ada yang sangat lama tergantung seberapa sulit media tersebut.
- 4) Unit pelajaran haruslah dirancang seminimalis mungkin agar tidak terlalu banyak dan panjang.
- 5) Media gambar atau cetakan biasanya hanya memiliki hasil pada pengetahuan afektif saja tidak dengan *skill* atau keterampilan.²⁴

Gambar dan keterangan gambar tersajikan dalam media kartu sesuai dengan materi pembelajaran. dengan adanya media kartu diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan lebih berminat mengikuti proses pembelajaran. siswa akan lebih tertarik ketika terdapat model pembelajaran yang tidak monoton, dan adanya media mampu menghilangkan penat dan kejenuhan mereka terhadap pembelajaran. Tetapi tetap pada konsentrasi materi pembelajaran. sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

c. Karakteristik Media Kartu

Kartu kata bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang

²⁴ *Ibid*, h.38-41.

berhubungan dengan gambar itu. Lebih lanjut Azhar Aryad menjelaskan bahwa kartu kata bergambar memiliki ukuran 8 x 12 cm. Kartu kata bergambar sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pendapat oleh para ahli di atas, dapat diidentifikasi bahwa karakteristik media kartu kata bergambar sebagai berikut

- 1) Media kartu kata bergambar merupakan media yang memiliki gambar, teks atau kombinasinya. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan kartu kata bergambar kosakata dengan gambar kosakata untuk membantu memvisualisasikan materi. Selain itu terdapat teks yang berisi huruf dari bahasa Inggris tentang kosakata untuk memperjelas materi.
- 2) Media kartu kata bergambar merupakan media cetak dua dimensi. Peneliti menggunakan ukuran 8 x 12 dengan asumsi agar mudah dipegang dan digunakan untuk siswa kelas I SD/MI.
- 3) Media kartu kata bergambar menuntun siswa kepada sesuatu. Dalam hal ini, kartu kata bergambar digunakan sebagai media pembelajaran. Materi disusun sedemikian rupa agar menarik dan memotivasi siswa dengan cara belajar yang berbeda.
- 4) Media kartu kata bergambar bisa dimainkan siswa. Media *vocabulary card* yang dikembangkan tidak hanya sekedar untuk ditunjukkan pada siswa. Tetapi bisa dimainkan siswa dalam situasi pembelajaran di sekolah maupun digunakan di rumah.

d. Langkah-langkah Bermain Media Kartu

Adapun beberapa langkah-langkah yang digunakan dalam menggunakan Media *English Vocabulary Card* ini yaitu,

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari dua anak atau lebih.
- 2) Kartu bergambar diletakan berbaris satu per satu (tidak tumpuk) didepan pemain.
- 3) Kartu huruf dipegang oleh siswa dan masing-masing pemain akan menjodohkan dengan kartu bergambar yang sesuai. (Bagi pemain yang belum hafal kosakata, boleh menggunakan bantuan kamus mini yang tersedia.
- 4) Kartu huruf diletakan diatas kartu bergambar yang sesuai dengan pasangannya.
- 5) Pemain yang kartunya habis terlebih dahulu yang menjadi pemenangnya.

D. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang sudah mendunia dan dipelajari di beberapa Negara di dunia dan salah satunya Indonesia. Beberapa tahun terakhir pembelajaran Bahasa Inggris telah diajarkan di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa SD/MI termasuk ke dalam level mudah yang hanya membahas tentang *Vocabulary*, *Grammar*, dan lain sebagainya. Pembelajaran dimulai dari kelas 1-6 tergantung persekolah masing-masing.

Tujuannya adalah untuk membantu siswa-siswi yang memiliki kemampuan mendengar, membaca, dan menulis materi sederhana dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.²⁵

Dalam aspek kehidupan saat ini, Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang digunakan oleh banyak Negara. Aspek-aspek kehidupan seperti ilmu pengetahuan, pendidikan, kebudayaan, bisnis, dan hiburan menjadi faktor-faktor penting. Terlebih fungsi dari bahasa itu sendiri yaitu sebagai alat komunikasi. Dalam kurikulum Bahasa Inggris menjadi salah satu subjek wajib. Pembelajarannya dilakukan dari Sekolah Dasar hingga Universitas. Sangat penting Bahasa Inggris di masa depan, oleh karena itu pembelajaran bahasa inggris harus sedini mungkin diterapkan disekolah-sekolah agar siswa mendapatkan kosakata Bahasa Inggris lebih banyak.²⁶

Dalam belajar mengajar di SD/MI sangatlah berbeda dengan belajar mengajar di Universitas. Perbedaan karakteristik dan motivasi menjadi faktor utama. Di SD/MI identik mengajar dengan bahasa ibu. Anak-anak SD/MI pun secara umum belum mengenal Bahasa Inggris, sehingga berdampak pada pola pengajaran Bahasa Inggris di SD/MI yaitu hanya sebatas tingkat pengenalan. Bahasa asing ditetapkan sebagai bahasa asing yang pertama sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967. Terpilihnya Bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama

²⁵ Wulanuari, Imam Suyanto, Kartika Chryati, Penggunaan Metode Sing A Song Dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa kelas V SD". *Jurnal Pendidikan*, (20 November 2017)h, 2.

²⁶ Helena Ceranic, *Panduan Bagi Guru Bahasa Inggris* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013), h. 35.

di Indonesia diantara bahasa asing lainnya didasarkan pada beberapa pertimbangan bahwa bahasa Indonesia belum dapat dipakai sebagai alat komunikasi dengan dunia luar. Kenyataan bahwa Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi Internasional, bahasa ilmu pengetahuan, teknologi modern, perdagangan, politik, dan dipakai hampir dipakai di semua bidang, maka bahasa inggris harus jelas diberi prioritas pertama untuk dipelajari pada bahasa-bahasa asing yang lain. Peran Bahasa Inggris akan tercapai apabila system pendidikan dapat berlangsung dengan baik, sebab pendidikan berperan penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang mendukung kemampuan bangsa dan Negara.²⁷

E. *English Vocabulary* (Kosa Kata Bahasa Inggris)

Pembelajaran kosa kata merupakan dasar dari pembelajaran Bahasa Inggris, subjek wajib dalam bahasa yang akan mampu membantu siswa dalam penguasaan kata. Semakin banyak penguasaan kosa kata akan semakin mudah dalam memahami kalimat Bahasa Inggris.²⁸ Sehingga dengan adanya kemampuan kosa kata yang baik akan lebih mudah pengenalan huruf dan berbahasa Inggris. Siswa akan lebih mudah belajar Bahasa Inggris di Sekolah Menengah apabila sudah ada pembelajaran tersebut di SD/MI. Banyak terdapat kosa kata yang memudahkan siswa dalam

²⁷ Idham, "Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Kutubkhanah", *Jurnal Penelitian sosial keagamaan*, Vol.17, No.1,(Januari-Juni 2014), h. 16.

²⁸ Darnis Arief, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang". *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol 21, Nomor 1.h, 5.

memahami Bahasa Inggris yang diajarkan oleh guru. Dengan begitu, akan memudahkan guru dalam mentransfer materi pelajaran.²⁹

Kosakata adalah salah satu bahan yang dipelajari oleh siswa dari semua tingkatan. Tidak mungkin bisa sukses dalam belajar bahasa tanpa menguasai kosakata. Kosakata adalah pusat bahasa dan sangat penting bahasa khas. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk menguasai Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat dasar, menengah, dan lanjutan. Dalam belajar empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), kosakata salah satu komponen dasar yang harus dikuasai.³⁰ Tanpa kosa kata yang cukup, orang tidak bisa berkomunikasi secara efektif atau mengekspresikannya gagasannya dalam bentuk lisan maupun tulisan. Untuk mendukung interaksi pembicara dalam berkomunikasi, kosakata menjadi penting karena bisa dijadikan dasar-dasar untuk menyusun sebuah kata menjadi urutan kalimat yang baik.³¹

*“According to Cruise vocabulary is a list of word that have meaning. Each word has certain meaningful communication it means that vocabulary has the meaning to communicate with other. Without having a rich vocabulary, students cannot communicate well by using English. So, students should know vocabulary and meaning in order to communicate well in English”.*³²

²⁹ Elfrieda H. Hiebert, Michael L.Kamil, *“Teaching and Learning Vocabulary Bringing Research to Practice”*.(Cambridge Language Teaching Library,UK 2003), h.3.

³⁰Dewi Kurniawati,“Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card Terampil”. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vo 1 No 1, Juni 2014,h. 58.

³¹ Sofika Chandra Nilawati, *"The Effectiveness Of Teaching Vocabulary By Using Puppet At Elementary School Students"*. (Skripsi Program Strata 1 Sarjana Pendidikan in English, Semarang, 2008), h. 9.

³² Vinda Puspita Sari, “Teaching Vocabulary By Using Ball Toss Review Strategy At Elementary School”,*Jurnal Pendidikan* (Januari 2016).

Maksud dari penjelasan di atas, kosa kata merupakan salah satu cara berkomunikasi dengan orang lain. Semakin banyak kosa kata yang dimengerti oleh siswa maka semakin memudahkan siswa dalam menguasai Bahasa Inggris. Dalam mengajarkan kosakata guru bisa mengenalkan daftar kosa kata yang diambil dari buku. Guru menggunakan dan menambahkan kosakata lainnya yang relevan dengan siswa. Guru membutuhkan pengetahuan yang baik untuk bahan ajar mereka. Bila mereka harus mengajar siswa tentang kosa kata, guru harus banyak menguasai kosakata. Kosakata adalah jumlah kata yang bila digabungkan akan membentuk bahasa.

*“By vocabulary learning strategies we mean the actions that learners take to help themselves understand and remember vocabulary. Schmitt makes a useful distinction between ‘discovery’ strategies, such as looking up a new word in a dictionary or guessing it from its context, and ‘consolidation’ strategies, such as learning a list of words by heart or asking someone to test you”.*³³

Pada pembelajaran kosakata perlu adanya strategi dalam mengajar agar pembelajaran tersampaikan dan murid lebih mudah mengingat kosa kata. Karena dengan banyaknya kosa kata yang siswa kuasai akan memudahkan siswa dalam berkomunikasi Bahasa Inggris dengan baik. Dengan strategi pembelajaran kosakata peserta didik dapat memahami dan mengingat kosa kata. Cara yang bisa dilakukan yaitu membuat perbedaan yang berguna antara strategi 'penemuan', seperti mencari kata baru dalam kamus atau menebaknya dari konteksnya atau meminta seseorang untuk melakukan test kosa kata Bahasa Inggris.

³³ Elfrieda H. Hiebert, Michael L.Kamil, *“Teaching and Learning Vocabulary Bringing Research to Practice”*. (Cambridge Language Teaching Library, UK 2003) h. 83

F. Materi *English Vocabulary Card*

Adapun Materi yang digunakan dalam Pengembangan Media *Vocabulary card* ini sesuai dengan silabus yang ada dalam kurikulum yang sesuai dengan kelas 1 SD/MI, terdapat materi yang akan digunakan dalam pengembangan media *English vocabulary Card*, yaitu:



Animator	: Pembuat Animasi
Athlete	: Atlet
Banker	: Pegawai Bank
Chef	: Koki
Children	: Anak
Cow	: Sapi
Dancer	: Penari
Dentist	: Dokter Gigi
Doctor	: Dokter
Drawing	: Menggambar
Drum	: Drum
Drummer	: Pemain Drum
Farmer	: Petani
Fashion designer	: Perancang Busana
Fire Fighter	: Pemadam Kebakaran
Guitar	: Gitar
Musician	: Pemain Music
Nurse	: Perawat
Saxophone	: Saksofon
Student	: Murid
Reading Book	: Membaca Buku
Reading Comics	: Membaca Komik
Scientist	: Ilmuwan
Sheep	: Domba
Teacher	: Guru
Teeth	: Gigi
Piano	: Piano
Pilot	: Pilot

Plane	: Pesawat
Arm	: Lengan
Back	: Punggung
Backache	: Sakit Punggung
Card	: Kartu
Cough:	: Batuk
Doctor	: Dokter
Drink Water	: Minum Air
Earache	: Sakit Telinga
Exercise	: Olahraga
Fever	: Demam
Finger	: Jari-Jari
Foot	: Kaki
Foot Hurts	: Sakit Kaki
Flu	: Flu
Head	: Kepala
Beach	: Pantai
Camping	: Kemah
City Park	: Taman Kota
Fishing	: Memancing
Forest	: Hutan
Hiking	: Mendaki
Lake	: Danau
Mountain	: Gunung
Museum	: Museum
River	: Sungai
Snorkeling	: Menyelam
Swimming	: Berenang
Watchingtv	: Menonton TV



Waterfall : Air Terjun

Materi diatas diambil dari materi yang terkait dengan pembelajaran kelas V di SD/MI dengan berpacu pada buku cetak, RPP, dan Silabus.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu sangat penting sebagai dasar pijakan dalam penyusunan penelitian ini. Kegunaannya untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Namun, pasti dalam penelitian tersebut ada beberapa kajian yang belum terkaji dan penulis akan mengkajinya lebih dalam. Berikut beberapa ringkasan penelitian terdahulu:

1. Hasi penelitian skripsi yang telah dilakukan oleh Nuri Fatimah, dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Wayang pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonasari Jogjakarta”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode R and D. Penelitian ini menghasilkan nilai 4,58 yang berarti sangat baik dalam penelitian dan pengembangannya. Penelitian ini mempunyai kesamaan dalam dengan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu dengan teknik pengumpulan data yang sama, yaitu wawancara, angket dan observasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu

terletak pada lokasi kajiannya, bidang kajiannya, dan materi dalam pengembangan medianya.³⁴

2. Hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan I Nyoman Mardika, dengan judul “Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD”. Hasil penelitian yang dilakukan yaitu dari uji coba 20 anak terdapa 19 anak yang tuntas dalam pembelajaran kosa kata. Dalam penelitian dan pengembangan ini pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menjadi materi utama. Persamaan yang peneliti lakukan dengan skirpsi itu yaitu sama-sama menggunakan materi bahasa Inggris yaitu *Vocabulary*. Perbedaannya terletak pada pengembangan yang dilakukan. Skripsi ini melakukan penelitian berbasis multimedia sedangkan peneliti berbasis media kartu dan dilakukan di kelas V SD. Penggunaan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris berdampak baik terhadap ketuntasan belajar siswa: pada uji coba kelompok besar, dari 20 siswa, terdapat 19 siswa (95%) yang tuntas belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V sekolah dasar.³⁵
3. Hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan Umami Azizah dengan judul, “Pengembangan Media Kartu Carawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Untuk Siswa SD/MI” mendapatkan kualitas kelayakan berdasarkan kualitas para ahli media sebesar 82,5% yang sangat baik, oleh

³⁴ Nuri Fatimah, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Wayang pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonasari Jogjakarta”. (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015),h. 108.

³⁵ I Nyoman Mardika, “Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD”. *Jurnal Pendidikan*,h. 2.

guru bahasa Jawa sebanyak 91%. Sedangkan penilaian siswa mencapai 92% yang berarti sangat layak digunakan sebagai media. Dalam penelitian dan pengembangan ini media kartu menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penlitian yang dilakukanpun sama yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D), teknik pengumpulan data yang dilakukanpun sama yaitu, wawancara, observasi, dan angket. Perbedaannya terletak pada materi pelajaran yang digunakan, pada skripsi ini menggunakan materi Aksara Jawa sedangkan peneliti menggunakan materi *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas V SD/MI.³⁶

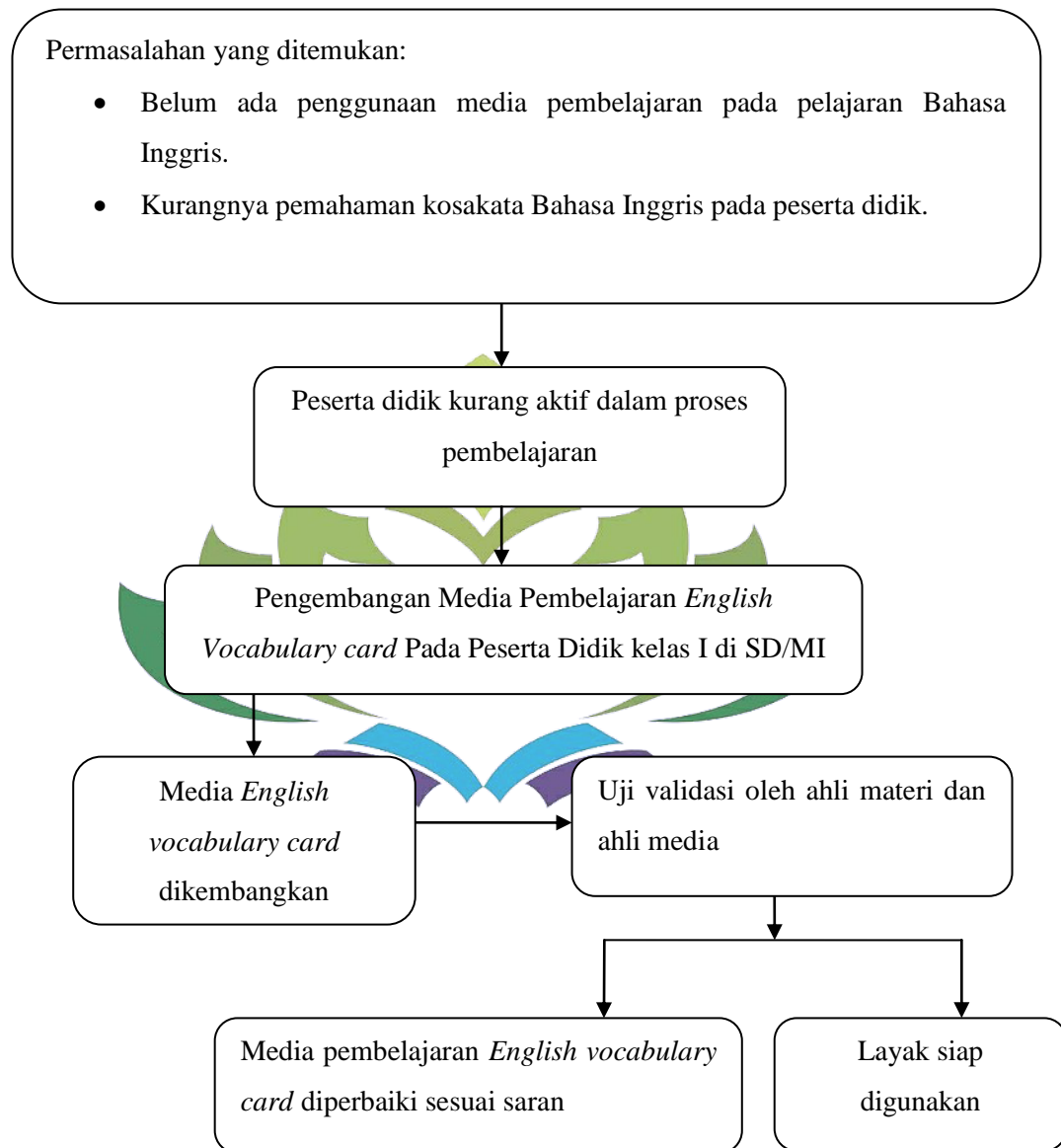
H. Kerangka Berpikir

Pada setiap penelitian pasti diperlukan kerangka berpikir sebagai pijakan atau sebagai pedoman dalam menentukan arah penelitian, hal ini diperlukan agar penelitian tetap terfokus pada kajian yang akan diteliti. Penelitian pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk. Untuk lebih efektif pengembangan media *English vocabulary card* ini dibutuhkan kerangka berpikir.

Ada beberapa langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *English vocabulary card* ini. Langkah-langkah tersebut yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan penelitian, dan pengembangan produk. Agar

³⁶ Ummi Azizah, *Pengembangan Media Kartu Carawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Untuk Siswa SD/MI* (Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), h. 82.

mempermudah melihat alur berpikir Pengembangan Media *English Vocabulary Card* ini dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.3 Kerangka berfikir

Belum ada penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Inggris dan kurangnya pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik kelas V di SD Negeri Harapan Jaya menjadi masalah utama yang dihadapi dalam penelitian dan

pengembangan ini. Dua faktor tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris yang berbentuk kartu dengan materi kosa kata untuk membantu peserta didik dalam memahami kosa kata dan membantu guru dalam penyediaan media pembelajaran. Pengembangan Media *English Vocabulary card*. Pada peserta didik kelas V di SD/MI ini akan dikembangkan dan di uji validasi oleh ahli materi, dan ahli media. Setelah diuji media pembelajaran berbasis kartu ini akan diperbaiki sesuai saran dan masukan, sampai media *English vocabulary card* ini siap digunakan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiah.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*. *Research and Development* (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan¹. Tujuan akhir metode penelitian R&D adalah :

1. Dapat dihasilkannya suatu produk yang dinggap andil karena telah melewati pengkajian dan uji coba terus menerus.
2. Produk yang dihasilkan adalah produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan lapangan.²

Sebelum produk dihasilkan, peneliti melakukan survey terlebih dahulu, survey yang dilakukan yaitu survey lapangan atau kepustakaan. Untuk mendapatkan produk, digunakan penelitian yang bersifat analisis sesuai dengan kebutuhan. Agar dapat digunakan untuk masyarakat secara luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.³ Pada penelitian ini dikembangkan media

¹ Wina sanjaya, *Penelitian Pendidikan, jenis, metode, dan prosedur*(Jakarta: CV Kencana 2013),h. 129.

² *Ibid*, h. 130.

³ Uty Marina, Khusnul Khotimah. Pengembangan Media Kartu dengan Papan Kata Untuk meningkatkan Kosakata Nama Hewan Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelompok B di TK Pratiwi Surabaya". (Skripsi Universitas Surabaya,2015)h, 3.

pembelajaran yang bersifat media kartu yaitu Media Pembelajaran Media *English Vocabulary Card* pada kelas I SD/MI.

B. Subyek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan media *English vocabulary card* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas I SD/MI ini dilakukan di sekolah SD Negeri 1 Harapan Jaya Bandar Lampung dan di MIN 7 Bandar Lampung. Untuk uji coba skala kecil di MIN 7 Bandar Lampung sebanyak 10 peserta dan di SD N 1 Harapan Jaya sebanyak 20 orang. Pemilihan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dan juga belum menggunakan media *English vocabulary card* dalam pembelajaran bahasa Inggris

C. Metode Penelitian

Adanya metode penelitian merupakan cara ilmiah agar mendapatkan tujuan dan data tertentu guna penelitian. Setiap penelitian terdapat tujuan dan kegunaan tertentu. Ada beberapa tujuan dari penelitian yaitu, penemuan. Dalam penemuan data yang ada harus valid dan tidak pernah dilakukan sebelumnya, yang kedua yaitu pembuktian, data yang diperoleh digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan yaitu mendalami

dan memperluas pengetahuan yang telah ada sehingga lebih baik kedepannya⁴. Dalam penelitian ini lebih merujuk kepada pengembangan media pembelajaran. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan Brog dan Gall (Dalam Sugiono), yaitu :

“Suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menegaskan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R&D, yang terdiri dari pengajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan komponen-komponen pada produk yang akan di kembangkan, mengembangkan menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang telah di rancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk berdasarkan hasil uji coba bahwa temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektifitas”.⁵

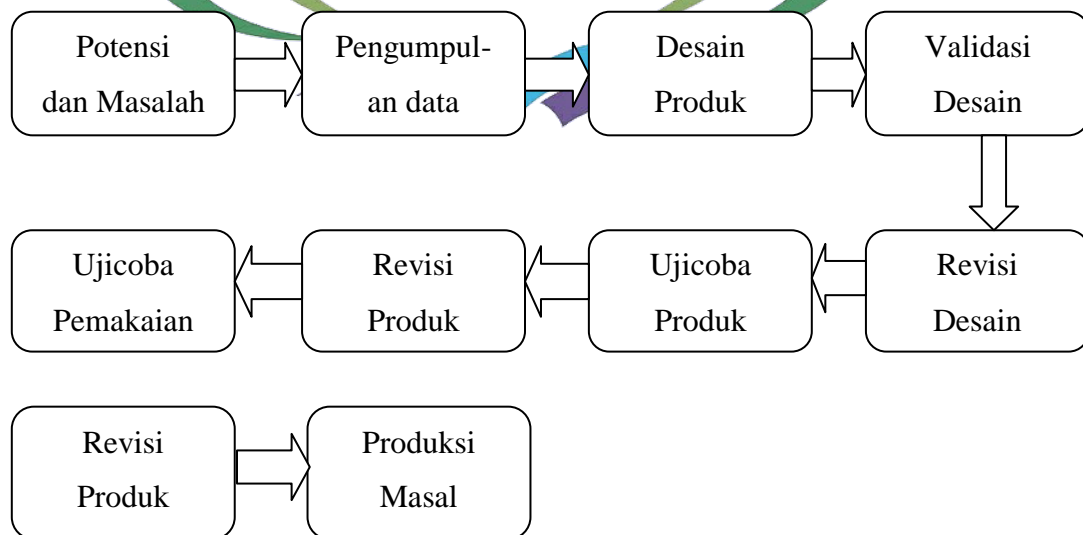
Produk yang dikembangkan dalam bidang pendidikan diantaranya yaitu berbagai macam media pembelajaran dalam berbagai bidang studi baik media cetak seperti buku dan bahan ajar lainnya. Disini peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran yaitu media cetak kartu bergambar. Yang nantinya diharapkan dapat membantu guru dan murid dalam proses pembelajaran. Media kartu ini adalah media *English vocabulary card* yang isinya terdapat gambar-gambar dari kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan materi kelas I. Media ini dikembangkan agar pembelajaran lebih efektif dan guru memiliki bahan ajarlain yang menarik sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan siklus RnD.

⁴ Muji Rahayu “Pengembangan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Model *Numbered Head Together* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji”. (Tesis Program Master Studi Teknologi Pendidikan, Surakarta, 2016)h, 27.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabet,2017), h. 297.

D. Prosedur Penelitian Pengembangan

R&D dilaksanakan melalui beberapa tahap. Setiap tahap merupakan proses kegiatan yang memiliki target yang dihasilkan.⁶ Pelaksanaan dan pencapaian target pada setiap tahapan dapat mempengaruhi pelaksanaan tahapan berikutnya. Oleh sebab itu, pelaksanaannya harus dilakukan secara sungguh-sungguh dengan menggunakan instrument yang teruji. Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya pada *Borg and Gall* (dalam Sugiono) ini meliputi : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Ujicoba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Secara umum, langkah-langkah penelitian dan pengembangan produk dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penggunaan Produk⁷

⁶ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Rosdakarya, 2013) h.151

⁷ *Ibid.* h. 298

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu yang kemudian dilakukan uji validasi ahli, yaitu seperti uji materi, uji desain, uji coba produk kelompok skala kecil, dan dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan dihasilkan dan kemudian akan dikembangkan. Dalam penelitian ini meliputi sepuluh langkah pengembangan yang hasil akhirnya nanti berupa produk yang siap untuk digunakan. Tetapi dalam penelitian *Borg and Gall* ini untuk Strata Satu (S1) hanya sampai langkah ke tujuh, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk.

1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didaya gunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga dapat dijadikan potensi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah media *English vocabulary card* untuk kelas V SD/MI. Potensi pengembangan produk tersebut untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata Bahasa Inggris, dan membantu guru dalam mengefektifkan pembelajaran dikelas khususnya pelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran belum diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga timbulah

pengembangan media *English vocabulary card* agar memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran.

2. Mengumpulkan informasi.

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara *factual* dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dilakukan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Mengumpulkan informasi dilakukan di SD Negeri 1 Harapan Jaya ini dengan melakukan pengamatan langsung dan wawancara terhadap guru dan murid. Dalam pengamatan langsung dan wawancara dilakukan di SD Negeri 1 Harapan Jaya pada tanggal 25 Oktober 2017, didapatkan hasil yaitu belum tersedianya media pembelajaran terhadap kosakata yang layak dan menarik untuk digunakan. Hasil wawancara terhadap peserta didik bahwasannya pemahaman terhadap kosakata masih sulit dan guru menyampaikan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran.

3. Desain Produk

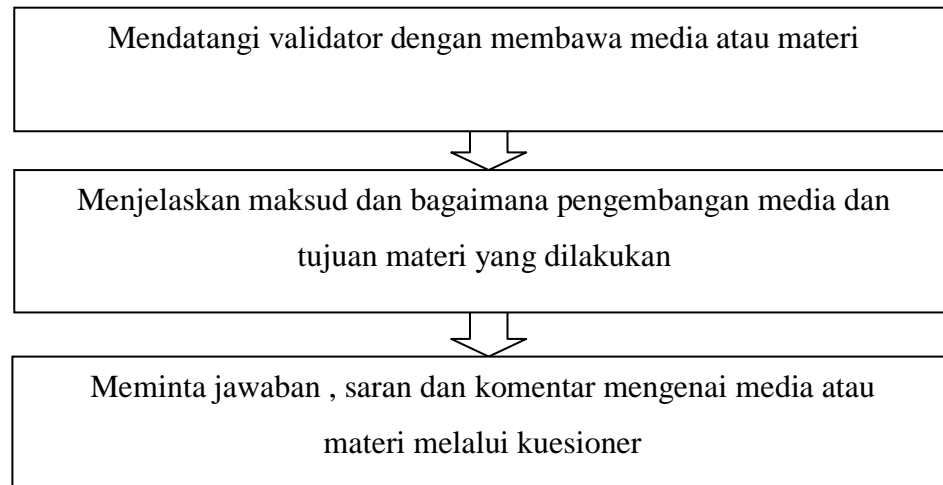
Peneliti melakukan penelitian pengembangan kartu media pembelajaran yang terfokus pada pembelajaran bahasa Inggris dan yang awal yaitu mengumpulkan kosakata dari materi-materi yang akan dibuat kartu bergambar. Desain produk awal dibuat sendiri oleh peneliti guna guna

mengurangi kesalahan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat media *English vocabulary card* tahap awal ini yaitu :

- a. Mengumpulkan kosakata yang akan dimasukan kedalam media pembelajaran. Yaitu dari materi *I have Fever, Are you grade In, dan I went swimming.*
- b. Mendesain media *English vocabulary card* menggunakan *Microsoft Word* sesuai dengan warna, materi dan gambar.
- c. Mendesain kartu petunjuk dan kamus mini dari kosakata tersebut.

4. Validasi desain

Setelah dilakukan desain produk awal, selanjutnya produk dikonsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan melihat kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran, kecukupan, dan ketepatan isi produk. Ahli media melihat ketepatan tampilan, warna, letak gambar, menarik atau tidak media yang akan digunakan. Ahli media sebagai validator adalah 1 dosen PGMI, 1 dosen Bimbingan Konseling dan 1 dosen ahli computer. Untuk ahli materi yaitu 2 dosen Bahasa Inggris UIN Raden Intan Lampung dan 1 Guru Bahasa Inggris. Validasi dilakukan agar melihat kelayakan dari produk ini dan apa saja yang perlu diperbaiki guna menghasilkan media yang lebih baik. Tahap validasi desain ada langkah-langkah yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3 Validasi Media Kepada Validator (Ahli)

5. Perbaikan Desain

Dalam perbaikan desain produk akan diuji validitas oleh ahli media dan materi. Dengan begitu akan muncul kelemahan yang ada pada produk tersebut. Sehingga bisa diperbaiki dan mengurangi jumlah kelemahan tersebut. Perbaikan desain dilakukan oleh peneliti.

6. Uji coba produk

Uji coba adalah tahapan mencobakan produk pendidikan hasil pengembangan yang bertujuan untuk menemukan efektifitas produk dilihat dari sisi hasil belajar serta kesulitan-kesulitan yang dirasakan oleh guru (pengguna) baik yang dirasakan guru dalam pengelolaan pembelajaran maupun kesulitan siswa dalam belajar⁸. Uji coba ini nanti akan dilakukan di dua yaitu satu Sekolah Dasar dan satu Madrasah Ibtidaiyah.

⁸ Wira Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prana Media group, 2013), h. 144.

7. Revisi Produk

Dalam hal ini produk yang telah ada akan di perbaiki sesuai dengan kekurangan yang ada dan kelemahan sesuai dengan fakta dilapangan. Evaluasi sangat dibutuhkan dalam tahap ini sehingga akan dapat menghasilkan produk yang lebih baik dan layak. Revisi produk ini dilakukan agar dapat memperbaiki produk yang telah dibuat dan di ujicoba. Sehingga mampu menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian adalah kualitas instrument penilaian. Kualitas instrument penilaian berkaitan dengan validitas dan reabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara untuk mengumpulkan data.⁹ Teknik pengumpulan data dalam pengembangan ini yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan (pengambilan data) untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi ini untuk mengetahui data awal berdasarkan keterangan (data) yang sesuai dengan pengamatan peneliti. Peneliti melakukan observasi di SD Negeri 1 Harapan Jaya Bandar Lampung. Mengikuti pembelajaran seperti murid lainnya guna mendapatkan data yang sesuai. Observasi yang dilakukan yaitu mengikuti

⁹ *Ibid*, h. 147.

proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Peneliti terjun langsung dalam proses pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik dikelas pada materi Bahasa Inggris tersebut. Dalam observasi peneliti melihat penggunaan media dalam belajar mengajar dikelas. Peneliti juga melihat seberapa besar kemampuan peserta didik dalam pemahaman kosa kata melalui tugas diakhir pembelajaran. Di dalam pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipan, yaitu observer akan terlibat langsung secara aktif dalam objek yang diteliti. Dalam observasi ini ada beberapa pedoman yang digunakan, yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar
- b. Ada tidaknya media pembelajaran yang ada dikelas.
- c. Bagaimana pemahaman siswa dalam menguasai kosakata

2. Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data yang sangat penting, yaitu wawancara¹⁰. Dengan adanya wawancara peneliti akan menemukan permasalahan lebih mendalam. Wawancara dapat dilakukan tentang diri sendiri atau *self report*. Wawancara pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan peneliti kepada Guru Bahasa Inggris di SD Negeri 1 Harapan Jaya

¹⁰ Hasan Sastra Negara, "Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD" (Lampung: Aura Publishing, 2015), h. 74.

yaitu ibu Sri Handayani, S.Pd dan salah satu murid kelas I. Wawancara ini dilakukan secara *face to face* atau bertatap muka langsung. Dalam wawancara ini peneliti mempertanyakan bagaimana media pembelajaran yang ada dikelas, proses pembelajaran hingga bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pelajaran yang ada. Dalam wawancara ini juga peneliti mempertanyakan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris peserta didik, sudah cukup baik atau belum. Kenyataan dilapangan kemampuan kosa kata peserta didik masing rendah dan belum ada penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam wawancara ini ada beberapa pedoman yang digunakan, yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar
- b. Ada tidaknya media pembelajaran yang ada dikelas.

3. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹¹ Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup maupun terbuka yang diberikan langsung oleh responden. Penilaian ini menggunakan skala Likert

¹¹ *Ibid*, h. 74-75.

dengan penilaian 1-5.¹² Kuesioner ini nanti digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan peneliti kembangkan. Kuisisioner akan ditujukan kepada ahli media, ahli media, guru bahasa Inggris, dan siswa pada Pengembangan Media *English Vocabulary Card* ini. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik dalam memberikan respon terhadap kelayakan dari media pembelajaran tersebut, sehingga dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada proses ujicoba produk media pembelajaran ini melalui ujicoba produk (ujicoba skala kecil) dan ujicoba pemakaian (uji coba skala besar).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan. Analisis data ini dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu media kartu kosakata Bahasa Inggris. Hasil yang diperoleh digunakan untuk bahan pertimbangan dalam memperbaiki media *English vocabulary card*. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu dengan menganalisis deskriptif. Analisa deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan adalah dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif yang berupa

angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan perhitungan rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa media pembelajaran *English vocabulary card*.

1. Angket Validasi

Setelah angket tervalidasi oleh validator dan guru mata pelajaran bahasa Inggris, kemudian angket tersebut dianalisis dan dipersentasikan. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data berupa tanggapan pada uji produk yang dikumpulkan melalui angket dianalisis dengan statistik. Dengan adanya hasil analisis data maka akan tahu seberapa besar kelayakan dari pengembangan media ini untuk pembelajaran yang akan datang. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam analisis data ini langkah-langkah yang digunakan adalah penilaian skala Likert pada angket yaitu:

Tabel 3.1 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban.¹³

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
CB (Cukup Baik)	3

¹³Sugiyono, *Metode Research & Development* (Bandung: Penerbit Alfabet, 2017 h. 166

Kategori	Skor
KB (Kurang Baik)	2
SKB (Sangat Kurang Baik)	1

Untuk menentukan hasil presentase skor penilaian dengan menggunakan rumus perhitungannya yang diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$Ps = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Presentase

S = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

N = Jumlah nilai ideal dalam item

Selanjutnya persentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan berdasarkan table berikut ini:

Tabel 3.2 Kriteria kelayakan analisis presentase untuk Validasi ahli, respon guru dan peserta didik.¹⁴

Skor rata-rata (%)	Kategori
0-49,99	Sangat tidak baik/Tidak valid/Tidak menarik
50-59,99	Kurang baik/ Kurang Valid/ Kurang menarik
60,00-79,99	Baik/Cukup Valid/ Menarik
80,00-100	Sangat baik/Valid/Sangat menarik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini adalah alat permainan estafet . Berpatokan pada metode *Borg and Gall* dengan menggunakan tujuh tahapan mendapatkan hasil pertahap sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Potensi dan Masalah

Proses pembelajaran merupakan salah satu fase penting dalam memperoleh pengetahuan, hal ini yang memicu penulis untuk mencari dan memahami masalah-masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran. penulis melakukan obsevasi dan ikut serta dalam proses pembelajaran di SDN 1 Harapan Jaya ada mata pelajaran Bahasa. Pada observasi ini penulis lebih focus melihat adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan kemampuan peserta didik dalam meguasai kosakata Bahasa Inggris. Kenyataan dilapangan media pembelajaran hanya sebatas buku paket bahasa inggris dan tempelan dinding yang sudah tidak layak sehingga telah dicopot, kemampuan kosakata peserta didik juga dirasa sulit karena guru yang mengartikan langsung kepeserta didik pada proses pembelajaran. Setelah mengetahui masalah yang terjadi di lapangan penulis melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik, penulis

menyimpulkan bahwa masalah utama yang menghambat sulitnya peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Inggris adalah kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris. Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu mencari tahu media apa yang cocok agar dapat digunakan agar membantu peserta didik dalam memahami dan menghafal kosakata yaitu dengan Media *English Vocabulary Card*.

2. Pengumpulan Data

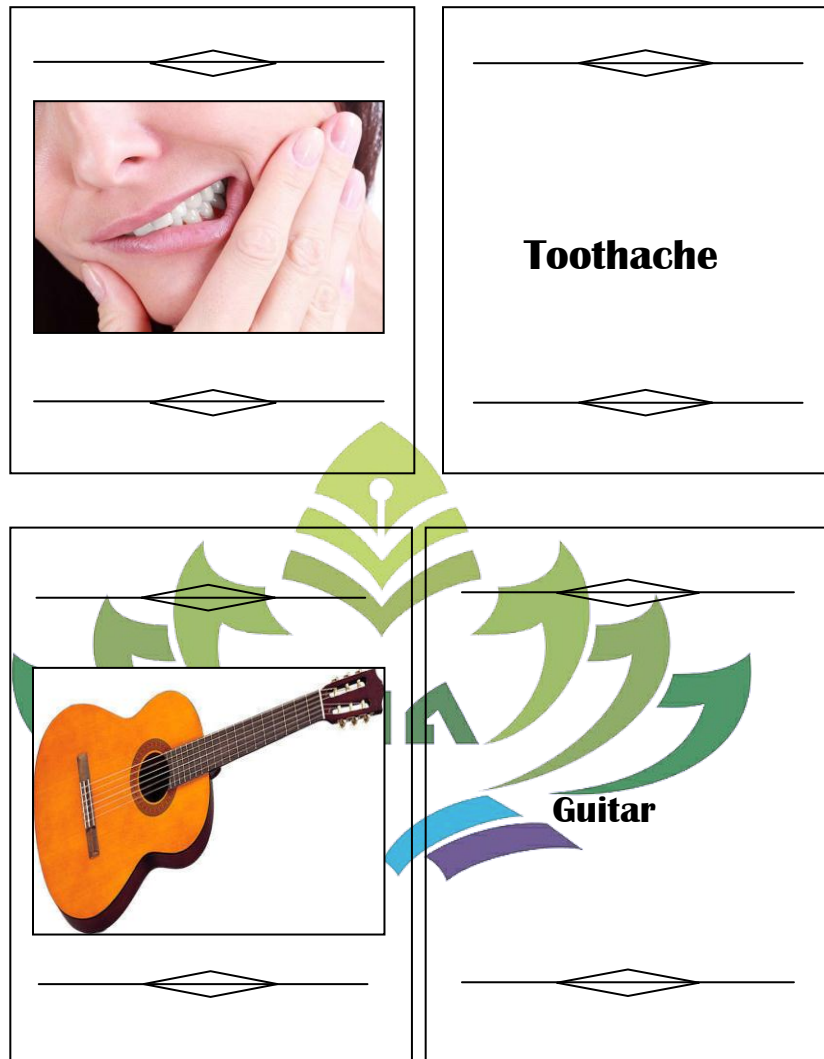
Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara *factual* dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dilakukan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan informasi dilakukan setelah menganalisis permasalahan di lapangan. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD/MI ini menjadikan faktor utama. Dan juga kurangnya pemahaman peserta didik terhadap *vocabulary*/ kosakata. Menurut penulis media *English vocabulary card* ini dinilai efektif. Data informasi mengenai pengembangan media *English vocabulary card* ini didapatkan dari jurnal, penelitian terdahulu, serta pendapat para ahli dikumpulkan dan diolah sehingga menghasilkan produk media pembelajaran *English vocabulary card* ini. Setelah alat dan bahan ada, barulah dimulai perancangan dengan *Microsoft word*.

3. Desain Produk

Media *English vocabulary card* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Microsoft Word dengan langkah-langkah berikut:

- a. Buka lembar kerja *Microsoft word*,
- b. Lalu klik *Insert* pada *menu bar* diatas
- c. Pada *group* atau kolom *illustration* pilih *shape*
- d. Selanjutnya pilih bentuk *shape* yang persegi, setelah memilih klik kiri mouse dan tahan kemudian tarik untuk membentuk *shape*. Lalu muncul di menu bar ukurannya kita pilih uk 8x12 cm lalu muncul diatas menu bar *shape fill* atau beri warna yang sesuai dengan keinginan kita.
- e. Lalu pilih *shape* lagi untuk membuat kotak kecil persegi yang akan kita isi gambar lalu atur di menu bar ukuran 6x7 cm dan letakkan ditengah persegi yang lebih besar tadi.
- f. Jika sudah, persegi kecil kita klik kanan, lalu muncul yang paling bawah sendiri yaitu *Format auto shape*, kita klik. Dan akan muncul *colors and line*, sesudah itu akan ada tulisan *picture* dan kita klik. Disitu kita dapat memilih gambar yang sesuai dengan tujuan kita.

Contoh desain media *English vocabulary card* sebelum direvisi dan diberi warna yaitu:



Gambar 4.1 Contoh produk sebelum revisi

4. Hasil validasi produk tahap I

Sebelum validasi kepada ahli media, ahli materi dan percobaan kepada peserta didik dilakukan, instrument uji ahli media dan ahli materi di validasi terlebih

dahulu oleh dosen pembimbing. Setelah instrument dikatakan valid oleh dosen pembimbing, tahap validasi dilakukan kepada enam orang ahli.

a. Hasil validasi ahli media tahap I

Hasil validasi ahli media tahap pertama oleh ketiga ahli media diperoleh data seperti table berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Validasi ahli media Tahap I

No	Kriteria	Aspek	Ahli Media I	Ahli Media II	Ahli Media III	Σ per Aspek (S)	PSA
1	Kepraktisan	1	4	5	4	47	78,33%
		2	3	4	4		
		3	4	4	3		
		4	4	4	4		
2	Tampilan	5	4	5	5	74	82,2%
		6	4	5	5		
		7	3	4	5		
		8	5	3	3		
		9	3	5	3		
		10	4	4	4		

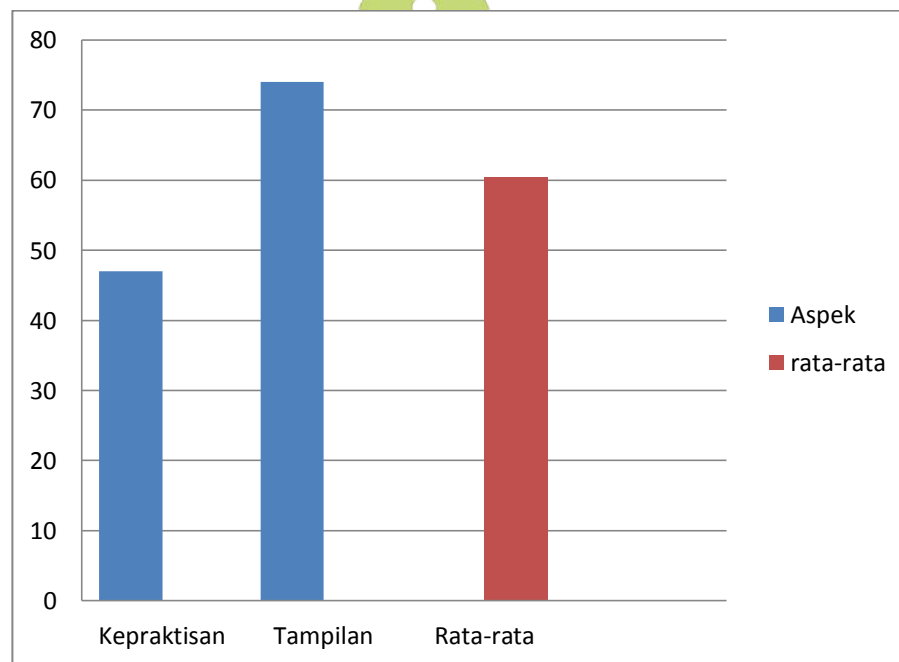
Hasil validasi media pembelajaran pada tahap pertama berdasarkan tabel diatas, diperoleh penilaian *English Vocabulary card* ini sesuai dengan kondisi *English Vocabulary card* yang divalidasi. Validasi dilakukan oleh dua orang dosen ahli media dengan menilai dua aspek yakni kepraktisan dan tampilan. Penilaian mengenai kepraktisan berpatokan pada kualitas kartu yang mudah digunakan, petunjuk penggunaan mudah dipahami dan keunggulan dari media ini pada aspek kepraktisan mendapatkan skor sebesar 78,33 %.

Sedangkan penilaian terhadap tampilan yaitu mengenai tampilan dari media *english vocabulary card* ini, seperti warna, desain, pemilihan gambar dan cetakan. Aspek tampilan ini mendapatkan skor sebanyak 82,22%. Skor tersebut didapat dari rata-rata tiap aspek dengan perhitungan sebagai berikut;

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah persentase semua aspek}}{\text{Jumlah Aspek}}$$

$$P = \frac{78.33\% + 82.22\%}{2} = 80.27\%$$

untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini;



Gambar 4.2 Grafik Ahli Media Tahap I

b. Hasil Validasi ahli Materi Tahap I

Hasil validasi ahli materi tahap pertama oleh ketiga ahli materi diperoleh data seperti table berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Validasi ahli materi Tahap I

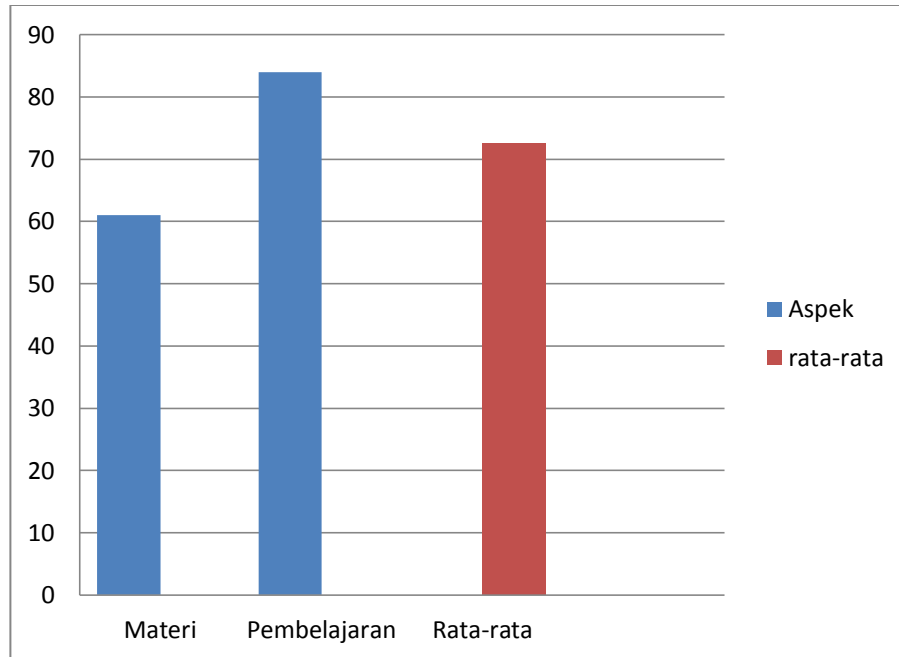
No	Kriteria	Aspek	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Ahli Materi III	Σ per Aspek (S)	PSA
1	Materi	1	5	4	4	61	81,33%
		2	5	4	4		
		3	4	3	3		
		4	4	4	5		
		5	4	3	5		
2	Pembelajaran	6	5	5	5	84	70%
		7	5	5	4		
		8	5	5	4		
		9	5	5	4		
		10	5	5	5		
		11	4	4	4		

Validasi materi tahap pertama menilai aspek kualitas materi, dan aspek pembelajaran. Berdasarkan tabel hasil validasi tahap pertama oleh tiga orang dosen ahli diperoleh data sebagai berikut: aspek materi mengenai kesesuaian materi yang dipaparkan dengan media pembelajaran yang dibuat, memperoleh skor sebesar 81.33%. untuk aspek pembelajaran ditinjau dari motivasi pembelajaran terhadap siswa mendapatkan skor 70%. Rata-rata dari kedua aspek tersebut sebesar 75.66%. Skor tersebut didapat dari rata-rata tiap aspek dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah persentase semua aspek}}{\text{Jumlah Aspek}}$$

$$P = \frac{81.33\% + 70.00\%}{2} = 75.66\%$$

Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar grafik dibawah ini:



Gambar 4.3 Grafik hasil validasi ahli materi Tahap 1

5. Revisi desain

Validasi tahap pertama dapat menunjukkan tingkat validitas media pembelajaran jika digunakan saat proses pembelajaran. Setiap ahli memberikan saran-saran untuk menambahkan ataupun memperbaiki media *English vocabulary card* ini. Selain mengenai media yang di buat, ahli atau validator juga memberikan saran perbaikan mengenai materi yang dipaparkan baik isi maupun tata bahasa. Data perbaikan dan saran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Revisi dari ahli materi dan media

Saran	Perbaikan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna kartu harus warna-warna yang lebih cerah 2. Ada beberapa gambar yang membuat siswa ambigu. 3. Keterangan gambar harus jelas, buat tanda panah jika ingin menunjukan bagian yang dituju seperti pada jari tangan, leher kaki, tumit, dan jari kaki. 4. Desain warna dibedakan antara gambar dan kata atau warna agak sedikit pudar. 5. Kamus mini disesuaikan dengan ukuran kartu 6. Buat wadah seperti kartu 7. Dibedakan antara kata benda dan kata kerja. 8. Ada beberapa kosakata yang masih salah dalam penulisan ejaan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna sudah diganti yang lebih cerah 2. Gambar yang ambigu telah diganti dengan gambar yang baru 3. Keterangan gambar sudah diperjelas lebih spesifik kearah bagian yang dituju. 4. Warna telah dirubah antara materi 1 dengan materi yang lain. 5. Kamus mini sudah mengikuti ukuran kartu 6. Terdapat box kartu yang didesain menyerupai kartu 7. Perbedaan antara kata kerja dengan kata benda telah dibedakan dari warna-warna yang ditampilkan. 8. Kosakata yang salah telah diperbaiki.

Adapun daftar revisi diatas dilakukan setelah melakukan pengumpulan revisi dari 6 ahli. Revisi ahli materi lebih menilai kepada kualitas dari isi materi, kesesuaian produk dengan materi dan penulisan. Ada beberapa materi dalam produk yang salah dalam penulisan dan tidak sesuai dengan gambar yang ada. Dalam ahli media, produk ini diminta untuk diberikan wadah kartu agar kartu dapat disimpan dengan rapih sehingga penggunaannya dapat terkontrol dan berjalan dengan baik. Seluruh revisi dari ahli media dan materi telah dilakukan agar produk ini layak digunakan.

Tabel.4.4 Gambar produk sebelum revisi dan sesudah revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Revisi Isi Gambar Untuk ‘Take A Rest’</p> 	<p>Setelah revisi warna dan gambar</p> 
<p>Revisi Warna Kartu</p> 	<p>Setelah Revisi</p> 
<p>Revisi Gambar Museum dan Warna</p> 	<p>Setelah Revisi</p> 

Setelah produk direvisi sesuai dengan saran dari para ahli, maka dilakukan proses validasi tahap ke dua. Karena media pembelajaran sudah mengalami perbaikan, serta hasil validasi telah menunjukkan media pembelajaran layak digunakan, validasi cukup dilakukan sebanyak dua tahap. Berikut ini data hasil validasi tahap ke dua.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Tahap 2

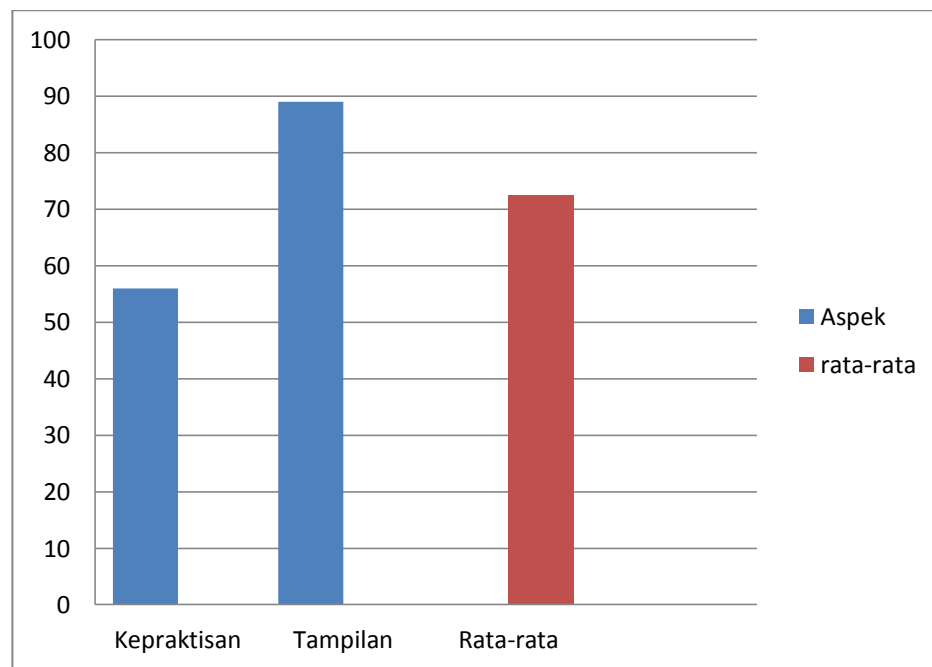
No	Kriteria	Aspek	Ahli Media I	Ahli Media II	Ahli Media III	Σ per Aspek (S)	PSA
1	Kepraktisan	1	5	4	5	56	93.33%
		2	5	5	5		
		3	5	4	5		
		4	4	5	4		
2	Tampilan	5	5	5	5	89	98.88%
		6	5	5	5		
		7	5	5	5		
		8	5	4	5		
		9	5	5	5		
		10	5	5	5		

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi oleh ahli media yang didapatkan pada tahap 2 adalah pada aspek kepraktisan mendapatkan skor sebesar 93.33%, pada aspek tampilan mendapatkan skor sebesar 98.88%. Hasil dari validasi media pada tahap ke-2 mendapatkan rata-rata sebesar 96%, skor tersebut diperoleh dari rata-rata skor tiap aspek dengan perhitungan;

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah persentase semua aspek}}{\text{Jumlah Aspek}}$$

$$P = \frac{93.33\% + 98.88\%}{2} = \mathbf{96.10\%}$$

Berdasarkan rata-rata tersebut maka media dalam kategori “sangat baik” dan produk siap digunakan, lebih jelasnya dapat dilihat grafik berikut;



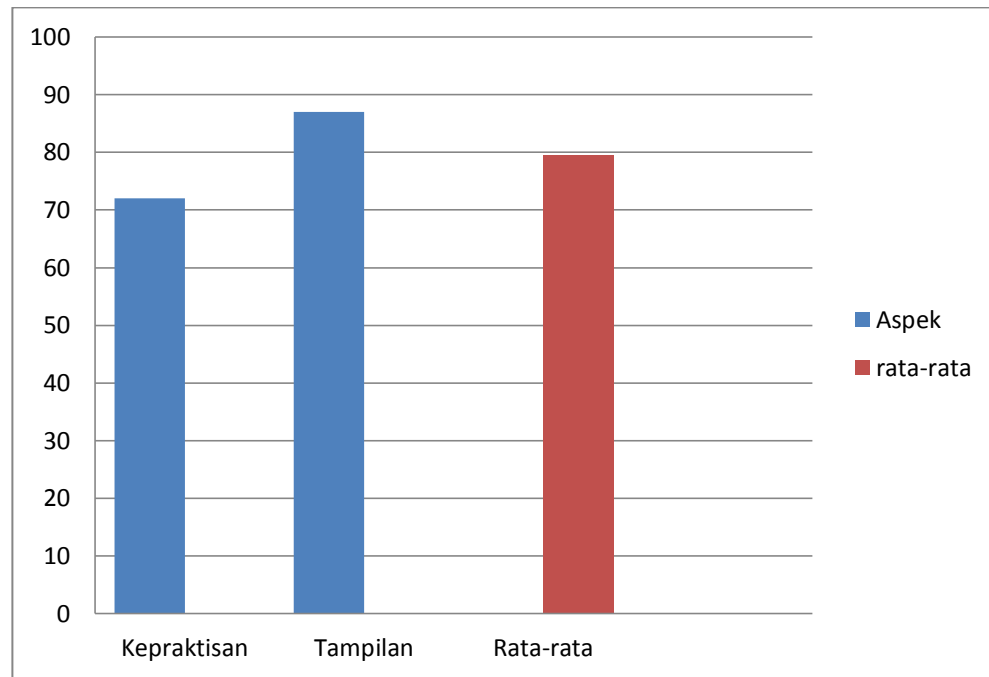
Gambar 4.4 Grafik Ahli Media Tahap 2

Validasi materi juga dilakukan sebanyak 2 kali oleh tiga orang dosen ahli materi dengan data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap ke-2

No	Kriteria	Aspek	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Ahli Materi III	Σ per Aspek (S)	PSA
1	Materi	1	4	5	5	72	96%
		2	5	5	4		
		3	5	5	5		
		4	5	5	5		
		5	4	5	5		
2	Pembelajaran	6	5	5	5	87	96%
		7	5	5	5		
		8	5	4	5		
		9	5	5	5		
		10	5	5	5		
		11	5	4	4		

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi oleh ahli materi yang didapatkan pada tahap ke-2 adalah pada aspek materi mendapatkan skor 96%. Aspek keterlaksanaan menilai tentang ketepatan materi yang digunakan pembelajaran mendapatkan skor sebesar 96%. Beberapa penilaian tersebut jika diratarata mendapatkan skor sebesar 75.56%, berdasarkan tingkat kevalidan skor 96% tersebut dalam kategori “sangat baik” dan materi dapat dinyatakan sesuai dengan media *English vocabulary card* yang dikembangkan. Hasil di atas dapat dilihat secara rinci pada grafik berikut;



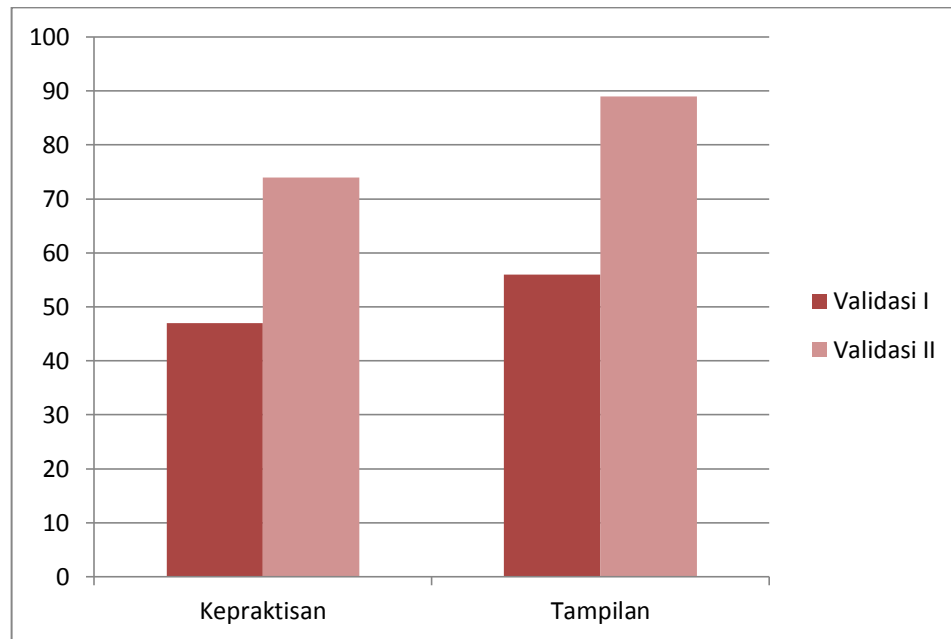
Gambar. 4.7 Grafik hasil validasi ahli materi 2

Skor tersebut diperoleh dari rata-rata skor tiap aspek dengan perhitungan;

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah persentase semua aspek}}{\text{Jumlah Aspek}}$$

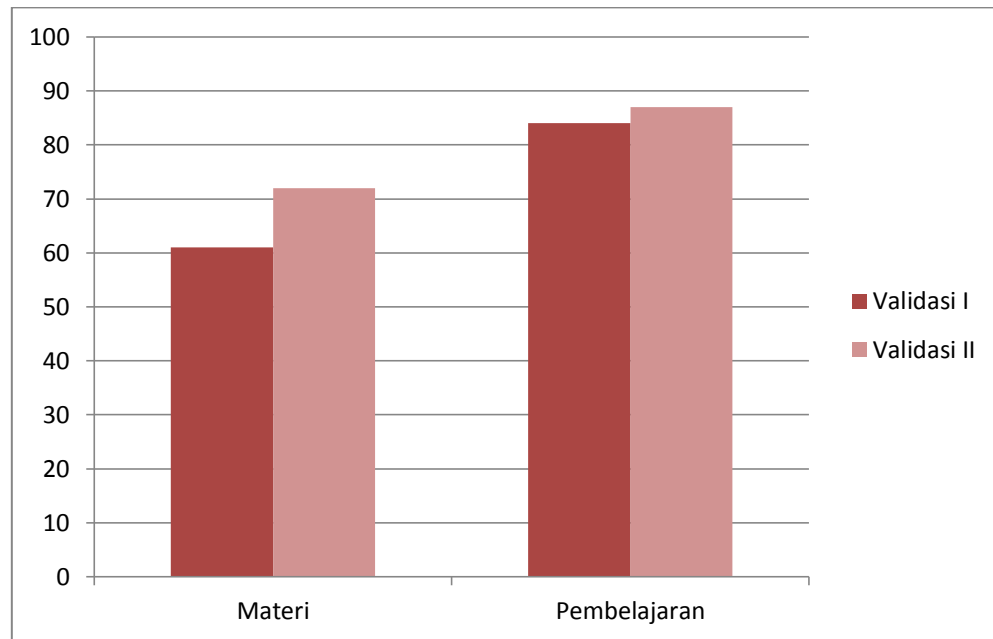
$$P = \frac{96\% + 96\%}{2} = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, materi yang diperbaiki telah memenuhi sangat baik dengan skor sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa materi dilihat dari beberapa aspek dinyatakan valid dan siap digunakan. Sebagai perbandingan hasil validasi baik ahli media maupun ahli materi dapat dilihat pada grafik perbandingan di bawah ini;



Gambar 4.8 Grafik perbandingan validasi ahli media Tahap 1 dan 2

Validasi media tahap pertama ke tahap kedua mengalami peningkatan, untuk mengetahui perbedaan antara tahap 1 dan tahap 2 adalah dengan melihat grafik dimana berdasarkan gambar grafik tersebut didapat hasil yang meningkat pada presentasinya. Peningkatan nilai dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut; aspek kepraktisan mengalami peningkatan sebesar 15%, sedangkan aspek tampilan mengalami peningkatan sebanyak 16.66%. Rata-rata dari kedua aspek tersebut adalah 15.53% dari skor sebelumnya.



Gambar 4.9 Grafik perbandingan validasi ahli materi tahap 1 dan tahap 2

Validasi materi tahap pertama ke tahap kedua mengalami peningkatan, untuk mengetahui perbedaan antara tahap 1 dan tahap 2 adalah dengan melihat grafik dimana berdasarkan gambar grafik tersebut didapat hasil yang meningkat pada persentasenya. Peningkatan skor dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut; aspek materi isi mengalami peningkatan sebesar 15%, aspek pembelajaran meningkat sebesar 26% . Skor rata-rata dari kedua aspek sebesar 20.5 % dari skor yang didapat sebelumnya.

6. Uji Coba Produk

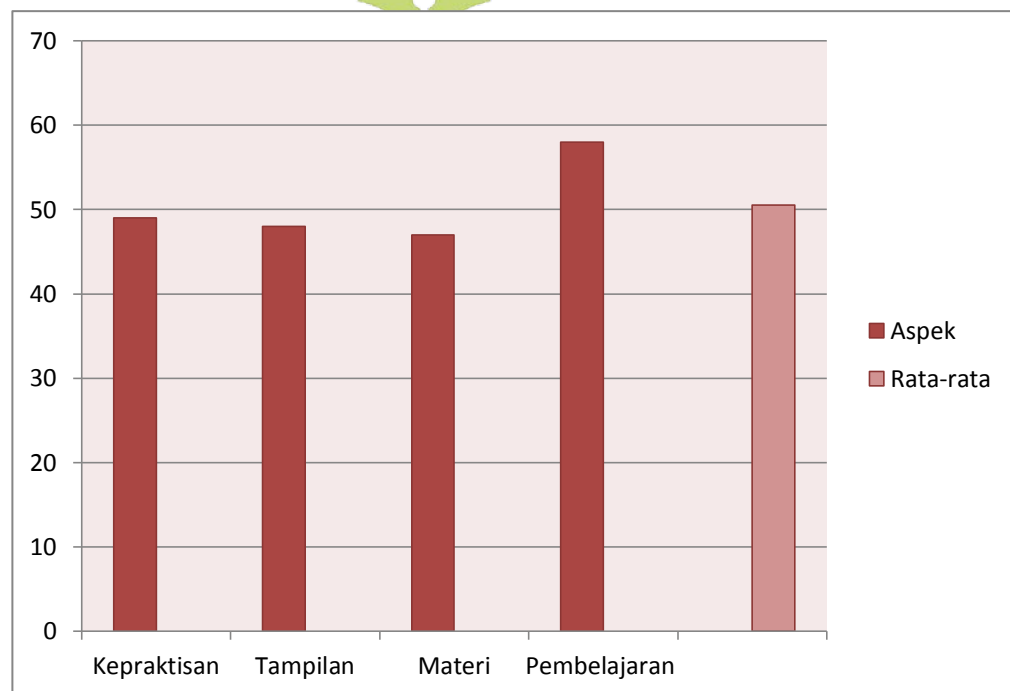
Tahapan uji coba dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan namun sebelum melaksanakan uji coba peneliti juga

melibatkan guru Bahasa Inggris di MIN 7 Bandar Lampung yaitu Ibu Rima Silvia, S. Pd dan Ibu Sri Handayani, S. Pd di SDN 1 Harapan Jaya Sukarame untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek kepraktisan, tampilan, materi dan pembelajaran. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Hasil penilaian guru terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 4.6

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris

No	Kriteria	Aspek	Respon Guru I	Respon Guru 2	Σ per Aspek	PSA
1	Kepraktisan	1	5	5	49	98%
2		2	5	5		
3		3	4	5		
4		4	5	5		
5		5	5	5		
6	Tampilan	6	5	5	48	96%
7		7	4	5		
8		8	5	4		
9		9	5	5		
10		10	5	5		
11	Materi	11	4	5	47	94%
12		12	5	4		
13		13	5	5		
14		14	5	5		
15		15	4	5		
16	Pembelajaran	16	5	5	58	98%
17		17	4	5		
18		18	5	5		
19		19	4	5		
20		20	5	5		
21		21	5	5		
Rata-rata						96.50%
Keterangan					Sangat Layak	

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh dua guru di SDN 1 Harapan Jaya dan MIN 7 Bandar Lampung dapat diketahui pada aspek kepraktisan mendapatkan persentase kelayakan 98% pada aspek ke 2 tentang tampilan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 96% pada aspek ke 3 tentang materi mendapatkan persentase 94% aspek ke 4 pembelajaran mendapatkan persentase kelayakan 98%. Jumlah skor rata-rataa persentase 96.5% data dari analisis hasil penilaian guru MIN 7 Bandar Lampung dan Guru SDN 1 Harapan Jaya. Untuk lebih jelas dapat dilihat tabel berikut ini:



Gambar 4.10 Grafik penilaian guru mata pelajaran

a. Hasil uji coba skala kecil

Uji coba ini dilakukan di MIN 7 Bandar Lampung dengan 10 peserta didik untuk merespon angket dari media *English vocabulary Card*, jumlah yang didapatkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil angket tanggapan peserta didik di MIN 7 Bandar Lampung

No	Kriteria	Σ per Kriteria	PSA
1	Ketertarikan belajar kosakata Bahasa Inggris dengan <i>English Vocabulary Card</i>	48	96%
2	<i>English Vocabulary Card</i> memudahkan menghafal kosakata Bahasa Inggris	41	82%
3	Tertarik menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> saat jam istirahat	45	90%
4	Belajar kosa kata Bahasa Inggris dengan <i>English Vocabulary Card</i> sangat menyenangkan	45	90%
5	Dengan menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> jadi lebih suka Bahasa Inggris	41	82%
6	Tertarik untuk memiliki <i>English Vocabulary Card</i> jika dijual di pasaran	44	88%
7	Mengajak teman-teman untuk belajar kosakata Bahasa Inggris menggunakan <i>English Vocabulary Card</i>	43	86%
8	<i>English Vocabulary Card</i> menarik	48	96%
9	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> lebih tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan Bahasa Inggris	46	92%
10	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> lebih mudah dalam menghafal kosakata baru	44	88%
11	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> belajar bahasa inggris tidak membosankan	47	94%
12	Melalui <i>English Vocabulary Card</i> aku dapat memahami materi Bahasa Inggris dengan baik.	45	90%
13	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> aku senang belajar Bahasa Inggris	46	92%

	Rata-rata		89.6%
	Kategori	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel diatas pada uji coba skala kecil Media *English Vocabulary Card* ini mencapai kategori sangat baik atau sangat menarik. Hal tersebut bisa di lihat pada rata-rata penilaian pada tabel di atas mencapai 86.6 % yang termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan di SD Negeri 1 Harapan Jaya Sukarame. Data diambil menggunakan angket. Dan sebelum mengisi angket peserta didik belajar dengan menggunakan Media *Eglish Vocabulary Card*. Angket diisi sebanyak 20 siswa.

Tabel 4.8 Hasil angket tanggapan peserta didik di SDN 1 Harapan Jaya

No	Kriteria	Σ per Kriteria	PSA
1	Ketertarikan belajar kosakata Bahasa Inggris dengan <i>English Vocabulary Card</i>	88	88%
2	<i>English Vocabulary Card</i> memudahkan menghafal kosakata Bahasa Inggris	87	87%
3	Tertarik menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> saat jam istirahat	84	84%
4	Belajar kosa kata Bahasa Inggris dengan <i>English Vocabulary Card</i> sangat menyenangkan	88	88%
5	Dengan menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> jadi lebih suka Bahasa Inggris	100	100%
6	Tertarik untuk memiliki <i>English Vocabulary Card</i> jika dijual di pasaran	88	82%
7	Mengajak teman-teman untuk belajar kosakata Bahasa Inggris menggunakan <i>English Vocabulary Card</i>	84	84%

No	Kriteria	Σ per Kriteria	PSA
8	<i>English Vocabulary Card</i> menarik	86	86%
9	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> lebih tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan Bahasa Inggris	89	89%
10	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> lebih mudah dalam menghafal kosakata baru	90	90%
11	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> belajar bahasa inggris tidak membosankan	86	86%
12	Melalui <i>English Vocabulary Card</i> aku dapat memahami materi Bahasa Inggris dengan baik.	86	86%
13	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> aku senang belajar Bahasa Inggris	90	90%
	Rata-rata		87,6%
	Kategori	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel di atas, tingkat kemenarikan terhadap media *English Vocabulary Card* berdasarkan uji coba mencapai kategori sangat baik atau sangat menarik. Hal ini dapat dilihat dari data tabel di atas, persentase tingkat kemenarikan rata-rata mencapai angka 87,6% (sangat baik).

7. Revisi produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kelayakan Media *English vocabulary card* ini, produk dikatakan kelayakannya sangat tinggi sehingga tidak dilakukan uji coba ulang dan revisi. Selanjutnya media *English vocabulary card* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran pada kosakata Bahasa Inggris kelas V SD/MI

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Harapan Jaya Sukarama. Diketahui di SDN 1 Harapan Jaya belum adanya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hanya sebatas buku cetak saja. Adapun langkah awal yang dilakukan dalam media *English Vocabulary card* ini yaitu mengumpulkan materi yang sesuai dengan silabus yang ada. Setelah itu baru membuat desain dengan menggunakan *software Microsoft word*. Sesuai dengan gambar, materi dan warna yang disesuaikan dengan kata kerja dan kata benda. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan, validasi dilakukan oleh 6 ahli yaitu 3 ahli materi, 3 ahli media dan 2 guru mata pelajaran Bahasa Inggris.

1. Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup dua aspek. Yaitu kepraktisan dan materi. Penilaian mengenai kepraktisan berpatokan pada kualitas kartu yang mudah digunakan, petunjuk penggunaan mudah dipahami dan keunggulan dari media ini pada aspek kepraktisan mendapatkan skor sebesar 78,33 %. Sedangkan penilaian terhadap tampilan yaitu mengenai tampilan dari media *english vocabulary card* ini, seperti warna, desain, pemilihan gambar dan cetakan. Aspek tampilan ini mendapatkan skor sebanyak 82,22%

Pada tahap ke dua Berdasarkan tabel diatas hasil validasi oleh ahli media yang didapatkan pada aspek kepraktisan mendapatkan skor sebesar 93%, pada aspek tampilan mendapatkan skor sebesar 98%. Hasil dari validasi media pada tahap ke-2 mendapatkan rata-rata sebesar 96%. Yang berarti media ini “Sangat baik/valid digunakan”.

2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada dua aspek yang dinilai yaitu: Validasi materi tahap pertama menilai aspek kualitas materi, dan aspek pembelajaran. Berdasarkan tabel hasil validasi tahap pertama oleh dua orang dosen ahli dan satu guru Bahasa Inggris diperoleh data sebagai berikut: aspek materi mengenai kesesuaian materi yang dipaparkan dengan media pembelajaran yang dibuat, memperoleh skor sebesar 81.33%. untuk aspek pembelajaran ditinjau dari motivasi pembelajaran terhadap siswa mendapatkan skor 70%. Rata-rata dari kedua aspek tersebut sebesar 75.66%. Hasil validasi oleh ahli materi yang didapatkan pada tahap ke-2 pada aspek materi mendapatkan skor 96%. Aspek keterlaksanaan menilai tentang ketepatan materi yang digunakan pembelajaran mendapatkan skor sebesar 96%. Beberapa penilaian tersebut jika diratarata mendapatkan skor sebesar 96%, berdasarkan tingkat kevalidan skor 96% tersebut dalam kategori “sangat baik” dan materi dapat dinyatakan sesuai dengan media *English vocabulary card* yang dikembangkan.

3. Respon Guru

Respon guru diambil pada guru Bahasa Inggris di MIN 7 Bandar Lampung yaitu Ibu Rima Silvia, S. Pd dan Ibu Sri Handayani, S. Pd di SDN 1 Harapan Jaya Sukarame untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek kepraktisan, tampilan, materi dan pembelajaran. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Dari penilaian ini dapat diketahui pada aspek kepraktisan mendapatkan persentase kelayakan 98% pada aspek ke 2 tentang tampilan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 96% pada aspek ke 3 tentang materi mendapatkan persentase 94% aspek ke 4 pembelajaran mendapatkan persentase kelayakan 98%. Jumlah skor rata-rata persentase 96.5%.

4. Uji Coba Produk

Uji coba ini dilakukan di dua sekolah yaitu di MIN 7 Bandar Lampung dan SDN 1 Harapan Jaya Sukarame. Pada skala kecil terdiri dari 10 siswa yang mengisi lembar ceklist. Sedangkan untuk skala besar terdapat 20 peserta didik yang mengisi lembar ceklist dengan hasil persentase sebagai berikut, uji coba skala kecil Media *English Vocabulary Card* ini mencapai kategori sangat baik atau sangat menarik. Dengan rata-rata penilaian mencapai 86.6 % yang termasuk dalam kategori sangat baik dan untuk skala besar di SDN 1 Harapan Jaya mendapatkan persentase sebesar 87.6% yang berarti produk ini sangat baik digunakan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Media *English Vocabulary Card* yang berisi kosakata Bahasa Inggris kelas V SD/MI dirancang sesuai materi dan kurikulum yang ada dengan perpaduan warna dan gambar yang menarik telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan *software Microsoft Word*. Terdapat tiga materi dalam *English vocabulary card* ini, yaitu materi *What Grade are you in, I fever* dan *I went swimming*. Penelitian dan Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan metode Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah yang kemudian disederhanakan menjadi 7 langkah yaitu, potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba produk, dan revisi produk.
2. Tingkat kelayakan untuk media mendapatkan skor sebesar 96% dan materi sebesar 96%, sehingga mendapatkan rata-rata kevalidan sebesar 96%.. Respon guru mendapatkan skor 96% Dilihat dari angket tanggapan peserta didik, mendapatkan rata-rata skor sebesar 86.5% dan telah mencapai kriteria sangat layak, yang artinya Media *English vocabulary card* ini sangat “Layak” untuk digunakan.

B. Saran-saran

Adapun saran adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang sejenis diharapkan dapat menguasai teknologi terutama komputer dan memperluas materi.
2. Guru dapat memanfaatkan Media *English Vocabulary card* sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris yang dapat digunakan disekolah maupun dirumah.
3. Media *English Vocabulary card* dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa.
4. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini akan dapat lebih baik dan lebih layak sebagai sumber belajar apabila di ujicobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh data berupa nilai guna mengetahui tingkat kemampuan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Chairul. 2017. *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer formula dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arief, Darnis, “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang”. *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol 21, No 1
- Aunurrahman, 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Penerbit alfabeta.
- Azizah, Ummi, *Pengembangan Media Kartu Carawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Untuk Siswa SD/MI*’(Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,2015.
- Ceranic, Helena. 2013. *Panduan Bagi Guru Bahasa Inggris*. Jakarta: penerbit Erlangga.
- Daryanto, 2015. *Media Pembelajaran*, Bandung:Satu Nusa.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemahannya*.
- Fatimah, Nuri, “*Pengembangan Media Kartu Bergambar Wayang pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonasari Jogjakarta*”. (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)
- Febilia, Cindy dkk, “Pengembangan kemampuan critical writing di SD dengan menggunakan Vocabulary chart), *Jurnal Pendidikan UPI* 2016.
- H, Hiebert Elfrieda dan Michael L.Kamil, “*Teaching and Learning Vocabulary Bringing Researchto Practice*”. Cambridge Language Teaching Library,UK 2013.
- Hidayah,Nurul. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta:Penerbit Garudhawaca.
- Hidayah,Nurul, Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. *TERAMPIL Jurnal*

Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 04, No.2. Juni 2017 p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-891

Horby, 2010. *Oxport Advanced Learner's dictionary or current English*. Newyork: Oxford universitas press.

Ifrianti, Syofnidah, Yesti Emilia, "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Min 10 Bandar Lampung". *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 3 No. 2. Desember 2016 P-Issn 2355-1925.

Idham, "Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Kutubkhanah", *Jurnal Penelitian sosial keagamaan*, Vol.17, No.1. juni 2014

Ihsana, Elkhuluqo. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar*. Jogjakarta:Pustaka Pelajar)

Ismawati, Esti dan Faraz.2016.*Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, Jakarta:Penerbit ombak.

Karwono dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Jakarta:Raja Grafindo Mardika, Nyoman I , "Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD". *Jurnal Pendidikan*.

Kurniawati, Dewi. "Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card Terampil". *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vo 1 No 1, Juni 2014 p-ISSN 2355-1925

Mariana, Uty,dkk. Pengembangan Media Kartu dengan papan kata untuk meningkatkan kosakata nama hewan pelajaran bahasa inggris pada kelompok B di TK Pratiwi Surabaya, Jurnal pendidikan.

Melati, Reza Lupita. "Pengembangan alat permainan estafet sebagai media pembelajaran dalam perkembangan anak Paud". Skripsi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung 2017.

Negara, Hasan Sastra.2015. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Lampung: Aura Publishing.

Negara, Hasan Sastra, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar". *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 01, No.2. Desember 2014 p-ISSN 2355-1925

Nilawati, Chandra Sofika, "*The Effectiveness Of Teaching Vocabulary By Using Puppet At Elementary School Students*". (Skripsi Program Strata 1 Sarjana Pendidikan in English, Semarang, 2008.

Nyoman Mardika, "Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD, *Jurnal Pendidikan*.

Rahayu, Muji "Pengembangan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Model Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji". (Tesis Program Master Studi Teknologi Pendidikan, Surakarta, 2016).

Sari, Puspita Vinda. Teaching Vocabulary By Using Ball Toss Review Strategy At Elementary School. *Jurnal pendidikan*.

Sunhaji, Konsep manajemen kelas & implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal kependidikan* , Vol. II No 2, 2014.

Sohibun dan Filza Yulina Adel, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive". *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol 02, No 2.2017.

Syarif, Somantri Mohamad. 2016. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta:Raja Grafindo.

Suyanto dan asef jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*, Jakarta :Penerbit Erlangga.

Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* . Bandung:Penerbit Alfabet.

Susanto, Ahmad.2013. *Teori belajar dan pembelajaran di SD*, Jakarta:Kencana.

Syarif, Nurseto Tejo. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal ekonomi Pendidikan*. Volume 8 No 1.

Wijaya, Kesuma Iriany, "*Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar*". Jakarta Timur: Penelitian Etnografi di SDSN Pondok Kelapa 03 Pagi.

Wulanuari,dkk. Penggunaan Metode Sing A Song Dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa kelas V SD”. *Jurnal Pendidikan*.

Zuhriayyah, Aminatuz. “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card IPA pada Anak Tuna Rungu kls VII SMP 3”, (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2017.



**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *ENGLISH VOCABULARY CARD*
DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS KELAS V SD/MI**

Nama siswa :

Kelas :

Petunjuk penggunaan

A. Jawaban ini tidak akan mempengaruhi nilai

B. Pilihlah jawaban pertanyaan dibawah ini dengan cara memberi tanda cek (√) dikolom yang dianggap paling sesuai.

Keterangan:

- a. SS =Sangat Setuju
- b. S =Setuju
- c. KS =Kurang Setuju
- d. TS =Tidak Setuju
- e. STS =Sangat Tidak Setuju



No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Aku tertarik belajar kosa kata Bahasa Inggris dengan <i>English Vocabulary Card</i>					
2.	<i>English Vocabulary Card</i> tidak memudahkan aku menghafal kosa kata Bahasa Inggris					
3.	Aku tertarik menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> saat jam istirahat					
4.	Belajar kosa kata Bahasa Inggris dengan <i>English Vocabulary Card</i> menyenangkan					
5.	Walaupun menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> aku tetap tidak suka belajar Bahasa Inggris.					

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
6.	Aku tertarik untuk memiliki <i>English Vocabulary Card</i> jika dijual dipasaran.					
7.	Dengan <i>English Vocabulary Card</i> aku mudah menghafal kosa kata Bahasa Inggris					
8.	Aku tidak akan mengajak teman-teman lain untuk belajar kosa kata Bahasa Inggris menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> .					
9.	<i>English Vocabulary Card</i> menarik.					
10.	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> aku tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan Bahasa Inggris.					
11.	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> ini aku mudah menghafal kosa kata bahasa inggris.					
12.	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> belajar kosa kata bahasa Inggris tidak membosankan.					
13.	Melalui <i>English Vocabulary Card</i> aku dapat memahami materi Bahasa Inggris dengan baik.					
14.	Setelah menggunakan <i>English Vocabulary Card</i> aku senang belajar Bahasa Inggris.					

ANGKET RESPON GURU

NAMA :

INSTANSI :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Melalui instrument ini bapak/ibu diminta memberikan penilaian tentang media *English vocabulary card*.
2. Penilaian yang bapak ibu berikan pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk menyempurnakan *English vocabulary card*.
3. Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada salah satu kolom nilai SK, K, C, B, SB. Dengan Keterangan:
SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
SK : Sangat Kurang
4. Berikan pula masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	SB	B	C	K	SK
1.	Materi SB=Jika memenuhi semua kriteria B = Jika 1 kriteria tidak terpenuhi C = jika 2 kriteria tidak terpenuhi K = Jika 3 kriteria tidak terpenuhi SK=Jika 4 kriteria tidak terpenuhi	1. Kelengkapan materi/tema					
		2. Relevan dengan isi materi/tema					
		3. Kesesuaian gambar dengan materi atau tema					
		4. Ketepatan tata bahasa					
		5. Kebenaran penulisan kosa kata Bahasa Inggris.					
2.	Pembelajaran SB=Jika memenuhi semua kriteria B = Jika 1 kriteria tidak terpenuhi C = jika 2 kriteria tidak terpenuhi K = Jika 3 kriteria tidak terpenuhi SK= Jika 4 kriteria tidak terpenuhi	6. Menumbuhkan rasa ingin tahu.					
		7. Mempermudah belajar kosa kata Bahasa Inggris					
		8. Memotivasi siswa untuk belajar					
		9. Berpusat pada siswa					
		10. Keterlibatan siswa					
		11. Keterjalanan komunikasi interaktif antara siswa					

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	SB	B	C	K	SK
3.	Kepraktisan SB = Jika memenuhi semua kriteria B = Jika 1 kriteria tidak terpenuhi C = jika 2 kriteria tidak terpenuhi K = Jika 3 kriteria tidak terpenuhi SK = Jika 4 kriteria tidak terpenuhi	12. Mudah digunakan tanpa media lain					
		13. Petunjuk penggunaan mudah dipahami					
		14. Dapat digunakan siswa tanpadidampingi guru/orang tua					
		15. Keunggulan media pembelajaran					
4.	Tampilan SB= Jika memenuhi semua kriteria B= Jika 1 kriteria tidak terpenuhi C= jika 2 kriteria tidak terpenuhi K= Jika 3 kriteria tidak terpenuhi SK= Jika 4 kriteria tidak terpenuhi	16. Desain menarik					
		17. Tulisan jelas dan mudah dibaca					
		18. Cetakan gambar jelas					
		19. Ketepatan pemilihan gambar					
		20. Pemilihan bahan					
		21. Kualitas cetakan					

Saran dan masukan



Bandar Lampung, Mei 2018
Guru Bahasa Inggris kelas V,

NIP.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

IDENTITAS

NAMA :

INSTANSI :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Melalui instrument ini bapak/ibu diminta memberikan penilaian tentang media *English vocabulary card*.
2. Penilaian yang bapak ibu berikan pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk menyempurnakan *English vocabulary card*.
3. Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada salah satu kolom nilai SK, K, C, B, SB. Dengan Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

4. Berikan pula masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	SB	B	C	K	SK
1.	Materi	1. Kelengkapan materi/tema					
		2. Relevan dengan isi materi/tema					
		3. Kesesuaian gambar dengan materi atau tema					
		4. Ketepatan tata bahasa					
		5. Kebenaran penulisan kosa kata Bahasa Inggris.					
2.	Pembelajaran	6. Menumbuhkan rasa ingin tahu.					
		7. Mempermudah belajar kosa kata Bahasa Inggris					
		8. Memotivasi siswa untuk belajar					
		9. Berpusat pada siswa					
		10. Keterlibatan siswa					
		11. Keterjalinan komunikasi interaktif antara siswa					

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	SB	B	C	K	SK
----	--------------------	--------------------	----	---	---	---	----



Saran dan masukan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Bandar Lampung, Mei 2018

Validator,

.....
NIP.

NO	INDIKATOR	PENJABARAN INDIKATOR	
1	Kelengkapan materi/tema, meliputi: 1) Materi/tema yang digunakan mendukung pencapaian pembelajaran 2) Materi/tema yang digunakan sesuai dengan tingkat pendidikan siswa 3) Materi/tema sesuai dengan kurikulum 4) Memenuhi kompetensi yang harus dikuasai siswa 5) Kelengkapan materi/tema sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika tidak terdapat indikator yang terpenuhi	SK
2	Relevan dengan isi materi/tema, meliputi: 1) Materi/tema relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 2) Jabaran materi cukup memenuhi tujuan 3) Kedalaman materi/tema sesuai dengan tingkat perkembangan siswa 4) Kepentingan/kesesuaian dengan kehidupan siswa	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	BS
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	KS
3	Kesesuaian gambar dengan materi/tema, meliputi:	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB

NO	INDIKATOR	PENJABARAN INDIKATOR	
	1) Gambar dalam media pembelajaran jelas 2) Letak gambar dalam media pembelajaran tepat 3) Gambar dapat menarik perhatian siswa 4) Gambar dapat menjelaskan materi/tema	Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
4	Ketepatan tata bahasa, meliputi: 1) Penggunaan bahasa mudah dimengerti 2) Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang benar 3) Menggunakan bahasa yang lugas (apa adanya) 4) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan penguasaan siswa	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
5	Kebenaran penulisan kata, mencakup: 1) Penggunaan ejaan yang benar 2) Penggunaan kata sesuai dengan makna pesan yang disampaikan 3) Huruf dan tanda baca sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK

NO	INDIKATOR	PENJABARAN INDIKATOR	
	4) Ketepatan penyusunan struktur kalimat		
6	Mempermudah belajar kosa kata Bahasa Inggris, meliputi: 1) Kemampuan membantu siswa memahami informasi 2) Sebagai alat bantu dalam belajar siswa 3) Mampu menarik perhatian siswa 4) Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
7	Meenumbuhkan rasa ingin tahu, meliputi: 1) Mendorong keingintahuan siswa 2) Dapat menantang dan menggiatkan aktivitas siswa 3) Dapat merangsang kreatifitas siswa 4) Dapat mendorong siswa dalam berpikir secara kritis	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jik terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
8	Memotivasi siswa untuk belajar, meliputi: 1) Membangkitkan rasa senang siswa saat menggunakannya	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K

NO	INDIKATOR	PENJABARAN INDIKATOR	
	2) Memberikan stimulus belajar bagi siswa 3) Membangkitkan minat belajar siswa 4) Menciptakan pembelajaran yang menarik	Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
9	Berpusat pada siswa, meliputi: 1) Kesesuaian dengan karakteristik siswa 2) Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri 3) Mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok 4) Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	SK
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	K
10	Keterlibatan siswa, meliputi: 1) Mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar lebih efektif 2) Siswa berperan aktif dalam proses belajar 3) Siswa berperan langsung dalam proses pembelajaran 4) Mampu memfokuskan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK

NO	INDIKATOR	PENJABARAN INDIKATOR	
11	Keterjalinan komunikasi interaktif antar siswa, meliputi: 1) Bersifat interaktif dan partisipatif 2) Kemampuan menciptakan umpan balik 3) Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar 4) Kemampuan siswa untuk merespon segala kegiatan proses belajar	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK



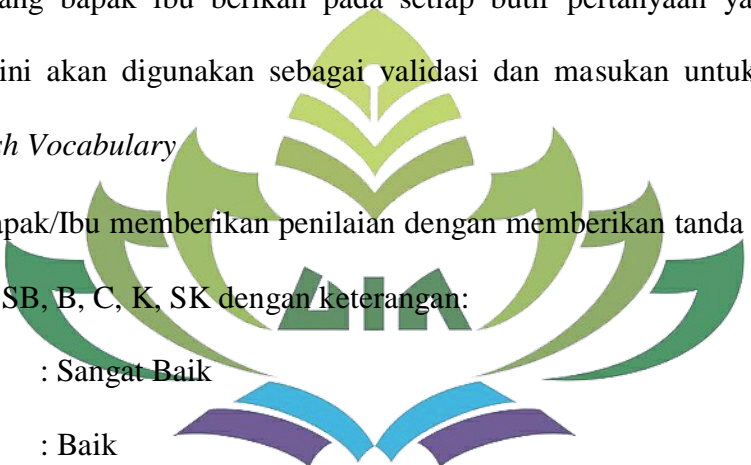
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

IDENTITAS

NAMA :

INSTANSI :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Melalui instrument ini bapak/ibu diminta memberikan penilaian tentang media *card English vocabulary*.
2. Penilaian yang bapak ibu berikan pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk menyempurnakan *Card English Vocabulary*.
3. Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada salah satu kolom nilai SB, B, C, K, SK dengan keterangan:


SB	: Sangat Baik
B	: Baik
C	: Cukup
K	: Kurang
SK	: Sangat Kurang
4. Berikan pula masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	SB	B	C	K	SK
1	Kepraktisan SB = Jika memenuhi semua kriteria B = Jika 1 kriteria tidak terpenuhi C = jika 2 kriteria tidak terpenuhi K = Jika 3 kriteria tidak terpenuhi SK = Jika 4 kriteria tidak terpenuhi	1. Mudah digunakan tanpa media lain					
		2. Petunjuk penggunaan mudah dipahami					
		3. Dapat digunakan siswa tanpadidampingi guru/orang tua					
		4. Keunggulan media pembelajaran					
2.	Tampilan SB= Jika memenuhi semua kriteria B= Jika 1 kriteria tidak terpenuhi C= jika 2 kriteria tidak terpenuhi K= Jika 3 kriteria tidak terpenuhi SK= Jika 4 kriteria tidak terpenuhi	5. Desain menarik					
		6. Tulisan jelas dan mudah dibaca					
		7. Cetakan gambar jelas					
		8. Ketepatan pemilihan gambar					
		9. Pemilihan bahan					
		10. Kualitas cetakan					

Saran dan Masukan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Bandar Lampung, Mei 2018

Validator,

.....

NIP.

NO	INDIKATOR	PENJABARAN INDIKATOR	
1	Mudah digunakan tanpa media lain, meliputi:	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
	1) Media pembelajaran dapat digunakan tanpa media lain	Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
	2) Dapat digunakan secara berkala	Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
	3) Kejelasan buku petunjuk penggunaan	Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
	4) Efisiensi dalam kaitannya dengan waktu, biaya, dan tenaga.	Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
2	Petunjuk penggunaan mudah dipahami, meliputi :	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
	1) Petunjuk penggunaan jelas	Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
	2) Menggunakan kalimat yang tidak ambigu	Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
	3) Menggunakan kalimat yang sederhana	Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
	4) Menggunakan kalimat yang komunikatif	Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
3	Dapat digunakan siswa tanpa didampingi guru/orang tua, meliputi:	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB

	1) Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan teman sebaya	Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
	2) Memberikan kelengkapan dan kemudahan belajar tanpa bantuan guru/orang tua	Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
	3) Memberikan peluang yang sama kepada siswa untuk belajar secara mandiri	Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
	4) Penyampaian materi pembelajaran disertai dengan petunjuk	Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
4	Keunggulan media pembelajaran, meliputi:	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
	1) Jenis media pembelajaran populer dikalangan siswa	Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
	2) Siswa dapat bermain sambil belajar	Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
	3) Media pembelajaran mampu memfokuskan	Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K

	<p>siswa untuk mengikuti proses pembelajaran</p> <p>4) Media pembelajaran dapat digunakan berkali-kali</p> <p>5) Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa.</p>	Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
5	Desain menarik. Meliputi:	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
	1) Desain menarik sesuai dengan karakteristik umum siswa	Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
	2) Desain dan tampilan sederhana dan jelas	Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
	3) Mengkombinasikan antara warna, gambar (ilustrasi), bentuk, dan ukuran huruf yang sesuai.	Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
	4) Pemilihan background serasi dengan tulisan	Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
6	Tulisan jelas dan mudah dibaca, meliputi:	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
	1) Tulisan terbaca dengan baik	Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
	2) Jenis huruf tepat	Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
	3) Ukuran huruf proporsional	Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K

	4) Warna tulisan tepat	terpenuhi	
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
7	Cetakan gambar jelas, meliputi: 1) Warna gambar jelas 2) Bentuk gambar jelas 3) Kontras bagus 4) Ukuran gambar sesuai	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
8	Ketepatan pemilihan gambar, meliputi: 1) Kejelasan bentuk gambar 2) Kemenarikan gambar 3) Kejelasan warna gambar 4) Kesesuaian gambar dengan materi	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
9	Keawetan kertas meliputi: 1) Ketepatan jenis kertas yang digunakan 2) Ketepatan ukuran kertas	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C

	yang digunakan	Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
	3) Keamanan bahan untuk anak-anak 4) Keawetan bahan yang digunakan	Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK
10	Kualitas cetakan,meliputi: 1) Cetakan bersih 2) Warna tajam 3) Gambar dan tulisan terbaca 4) Kontras yang sesuai	Jika terdapat 4 indikator yang terpenuhi	SB
		Jika terdapat 3 indikator yang terpenuhi	B
		Jika terdapat 2 indikator yang terpenuhi	C
		Jika terdapat 1 indikator yang terpenuhi	K
		Jika terdapat tidak ada indikator yang terpenuhi	SK



ANALISIS KEBUTUHAN GURU

PEDOMAN WAWANCARA

Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN 1 Harapan Jaya

A. Tujuan:

Untuk mengetahui media pembelajaran yang dipakai guru saat proses belajar mengajar kosakata bahasa Inggris.

B. Pertanyaan panduan:

Guru mata pelajaran Bahasa Inggris V SDN 1 Harapan Jaya

1. Identitas diri

- a. Nama :
- b. Jabatan :
- c. Agama :
- d. Pekerjaan :
- e. Alamat :
- f. Pendidikan Terakhir :

1. Bagaimana pengadaan media Pembelajaran Bahasa Inggris kelas V di SD ini?
2. Apa saja jenis media pembelajaran Bahasa Inggris kelas V yang ada sekolah?
3. Bagaimana kondisi media pembelajaran Bahasa Inggris kelas V ?
4. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran?
5. Bagaimanakah pola pemanfaatan media di dalam kelas? (perorangan, kelompok atau didemonstrasikan guru)
6. Apa hambatan guru dalam mengajar Bahasa Inggris kelas 5 ini?
7. Apakah dalam mengajar bahasa Inggris siswa masih sulit memahami kosakata?
8. Apakah dalam proses pembelajaran murid diharuskan membawa kamus?
9. Adakah media pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata bahasa Inggris?

ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Pedoman Wawancara untuk Siswa

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Nama Siswa :

Kelas :

Hari/ tanggal wawancara :

1. Apakah dalam pembelajaran Bahasa Inggris guru selalu menggunakan media?
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media?
3. Apa saja media yang pernah digunakan?
4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?
5. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media?
6. apakah kalian sulit dalam menghafal kosakata bahasa inggris?
7. adakah media pembelajaran yang berhubungan dengan kosakata bahasa inggris?
8. Setelah menggunakan media apakah kalian lebih memahami pelajaran yang disampaikan

PEDOMAN OBSERVASI

A. Petunjuk Pelaksanaan

1. Peneliti mengadakan pengamatan berperan atau *partisipatif observation* di SDN 1 Harapan jaya
2. Selama observasi dilakukan, peneliti mencatat, mendeskripsikan, dan merangkum hasil observasi.
3. Peneliti kemudian membuat kesimpulan sementara dari observasi yang sudah dilaksanakan
4. Peneliti melakukan tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan untuk diuji kecocokan atau kebenarannya.
5. Peneliti membuat kesimpulan sebagai hasil akhir.

B. Sasaran Observasi

1. Guru yang mengajar kelas
2. Siswa
3. Proses pembelajaran di kelas

C. Hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang meliputi:

1. Tersedianya fasilitas, sarana dan prasarana.
2. Perencanaan penggunaan media
3. Materi, pendekatan, metode dan strategi yang digunakan.
4. Evaluasi penggunaan media pembelajaran.
5. Pemahaman peserta didik dalam menguasai *vocabulary*

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Observasi

1. Nama Sekolah :
2. Nama Guru :
3. Hari/ tanggal :
4. Waktu :

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Persiapan			
	Guru menyiapkan media			
	Guru memilih media yang tepat sesuai materi			
	Guru meletakkan media yang tepat			
2.	Penyajian			
	Guru menyampaikan tujuan			
	Guru mengenalkan media			
	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media			
	Penggunaan media mempertinggi perhatian siswa			
	Menggunakan metode yang menarik			
	Guru melakukan demonstrasi			
	Guru terampil menggunakan media			
	Guru terampil menggunakan media			
	Siswa berpartisipasi aktif			
	Guru meminimalisasi verbalisme			
3.	Tindak lanjut			
	Siswa memperoleh pengalaman nyata			
	Timbal balik			
	Guru menjajaki tujuan			
4.	Evaluasi			
	Kondisi Media			

	Sesuai dengan tujuan			
	Relevan dengan materi			
	Mudah digunakan oleh siswa			
	Sesuai dengan tingkat			
	kemampuan berpikir siswa			



Hasil Wawancara
Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN 1 Harapan Jaya

A. Tujuan:

Untuk mengetahui media pembelajaran yang dipakai guru saat proses belajar mengajar kosakata bahasa Inggris.

B. Pertanyaan panduan:

Guru mata pelajaran Bahasa Inggris V SDN 1 Harapan Jaya

Identitas diri

C. Nama : Sri Handayani, S. Pd

D. Jabatan : Guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V

E. Instansi : SDN 1 Harapan Jaya Sukarame

1. Bagaimana pengadaan media Pembelajaran Bahasa Inggris kelas V di SD ini?

Jawab : membeli dari dana BOS atau menerima dari dinas.

2. Apa saja jenis media pembelajaran Bahasa Inggris kelas V yang ada sekolah?

Jawab: Hanya tempelan dinding yang berisi beberapa vocabulary, selain itu hanya menggunakan buku cetak yang diambil dari perpustakaan dan kamus yang dibawa anak-anak.

3. Bagaimana kondisi media pembelajaran Bahasa Inggris kelas V ?

Jawab : sudah mulai usang karena sudah lama.

4. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran?

Jawab: tidak, tergantung dengan materi yang akan diajarkan.

5. Metode apa yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran?

Jawab: ceramah, diskusi

6. Bagaimanakah pola pemanfaatan media di dalam kelas? (perorangan, kelompok atau didemonstrasikan guru)

Jawab: biasanya berkelompok, tergantung kesediaan media dan materi yang ada.

7. Apa hambatan guru dalam mengajar Bahasa Inggris kelas 5 ini?

Jawab: anak-anak banyak yang tidak hapal vocabulary jadi terkadang menjadi penghambat dalam memahami materi, jadi guru lebih banyak menterjemahkan dan anak-anak membuka kamus.

8. Apakah dalam mengajar bahasa Inggris siswa masih sulit memahami kosakata?

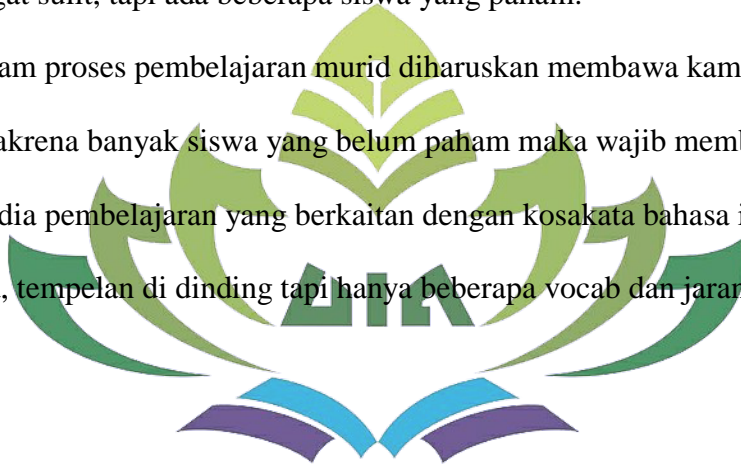
Jawab: sangat sulit, tapi ada beberapa siswa yang paham.

9. Apakah dalam proses pembelajaran murid diharuskan membawa kamus?

Jawab: ya, karena banyak siswa yang belum paham maka wajib membawa kamus.

10. Adakah media pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata bahasa Inggris?

Jawab: Ada, tempelan di dinding tapi hanya beberapa vocab dan jarang sekali dipakai.



Hasil Wawancara Untuk Siswa

Nama Sekolah : SDN 1 Harapan Jaya
Alamat Sekolah : Jl. Senopati No. 37 Golf Sukarama, Bandar Lampung.
Nama Siswa :Reihan Abi Yoza
Kelas : V/lima
Hari/ tanggal wawancara : 25 Oktober 2017

1. Apakah dalam pembelajaran Bahasa Inggris guru selalu menggunakan media?

Jawab: tidak, jarang sekali.

2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media?

Jawab: senang, nggak bosan waktu belajar bahasa inggris.

3. Apa saja media yang pernah digunakan?

Jawab: tempelan yang ada di dinding

4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?

Jawab: tidak, hanya diperlihatkan di depan kelas saja.

5. Apakah kalian sulit dalam menghafal kosakata bahasa inggris?

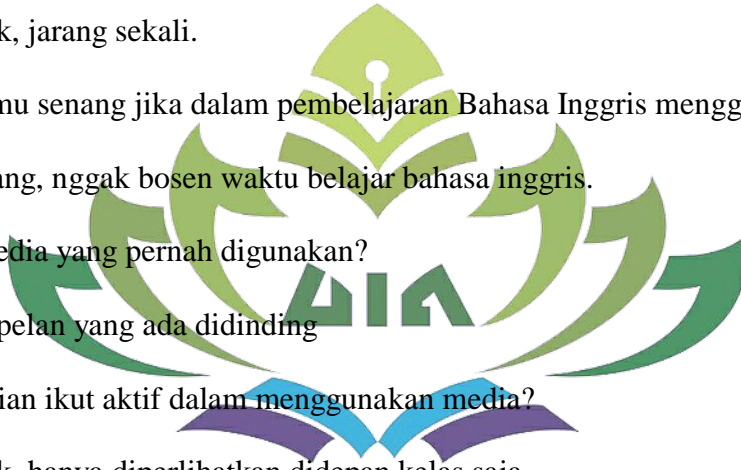
Jawab: Iya sulit, banyak banget yang harus dihapal.

6. Sudah pernah menggunakan media kartu belum untuk belajar kosakata bahasa inggris?

Jawab: belum kak

7. Setelah menggunakan media apakah kalian lebih memahami pelajaran yang disampaikan?

Jawab: lumayan kak karena ada gambar-gambarnya jadi mudah ingat.



SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN
 Kelas : I (Satu)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Mendengarkan**

1. Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Merespon dengan mengulang kosakata baru dengan ucapan lantang	Contoh: Guru: <i>chalk</i> Siswa: <i>chalk</i> Guru: <i>book</i> Siswa: <i>book</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama-sama mengulang dengan suara lantang kosakata-kosakata baru yang diucapkan guru atau didengar dari kaset/CD Masing-masing siswa mengulang dengan suara lantang kosakata-kosakata baru yang diucapkan guru atau didengar dari kaset/CD 	<ul style="list-style-type: none"> Merespon dengan mengulang apa yang diucapkan guru atau didengar dari kaset/CD dengan suara lantang Merespon dengan mengulang apa yang diucapkan guru atau didengar dari kaset/CD dengan pengucapan bahasa Inggris yang benar 	Tes lisan	Merespon dengan mengulang secara lisan	<i>Listen to the words and repeat.</i> Guru: <i>crayon</i> Murid: <i>(mengulang dengan ucapan lantang)</i>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Gambar-gambar/ benda terkait Rekaman kaset/CD Buku teks
1.2 Merespon dengan melakukan tindakan sesuai instruksi secara berterima	Contoh: Guru: <i>Stand up.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperagakan instruksi-instruksi yang diberikan oleh 	<ul style="list-style-type: none"> Merespon dengan memperagakan instruksi- 	Unjuk kerja	<i>Responding</i>	<i>Listen to the instructions and follow them.</i>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Rekaman kaset/CD Buku teks

	Siswa: (berdiri) Guru: <i>Sit down.</i> Siswa: (duduk) Guru: <i>Make a line.</i> Siswa: (berbaris)	guru atau yang didengar dari kaset/CD	instruksi yang didengar			Guru: <i>Jump.</i> Siswa: <i>(melompat)</i>		
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)								

Mengetahui,
Kepala SDN

.....
NIP :



Bandung,
Guru Bahasa Inggris

.....

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN
 Kelas : I (Satu)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Berbicara**
 2. Mengungkapkan informasi sangat sederhana dalam konteks kelas

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: menanyakan suatu benda dan menanyakan seseorang	Contoh: <i>A: What is this?</i> <i>B: This is a pencil.</i> <i>A: Who is he?</i> <i>B: He is my brother.</i> <i>A: What are you doing?</i> <i>B: I am studying.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 	Mengungkapkan berbagai tindak tutur: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menanyakan suatu benda ▪ Menanyakan seseorang 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes lisan • Unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan • Performance 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Answer the questions orally!</i> • <i>Act out the dialogue in front of the class!</i> 	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Script percakapan • Buku teks • Alat peraga

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.2 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: menanyakan kegiatan yang sedang dilakukan seseorang dan menyebutkan ukuran sebuah benda	Contoh: <i>A: What are you doing?</i> <i>B: I am studying.</i> <i>A: It is big.</i> <i>B: It is little.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab yang berkaitan dengan materi Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi Latihan percakapan dalam bentuk dialog Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 	Mengungkapkan berbagai tindak tutur: <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan kegiatan yang sedang dilakukan seseorang Menyebutkan ukuran sebuah benda 	Tes lisan	Pertanyaan	<i>Answer the questions orally!</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Script percakapan Buku teks berisi percakapan Alat peraga
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)								

Mengetahui,
Kepala SDN

.....
NIP :

Bandung,
Guru Bahasa Inggris

.....

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN
 Kelas : I (Satu)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Membaca**

3. Memahami tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.1 Membaca nyaring dengan ucapan dan intonasi yang tepat dan berterima yang melibatkan: kata, frasa, dan kalimat sangat sederhana	<i>Pronunciation</i> kata, frasa, dan kalimat yang dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan merespon hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan membaca nyaring: pronunciation, intonation Mendengarkan contoh membaca nyaring yang dilakukan guru Menirukan membaca nyaring dengan intonasi dan jeda sesuai model Membaca nyaring sendiri dengan lafal, intonasi, dan jeda yang baik dan benar 	<ul style="list-style-type: none"> Melafalkan kata, frasa, dan kalimat dengan baik dan benar Membaca kata, frasa, dan kalimat dengan intonasi yang benar Membaca nyaring dengan baik dan benar 	<ul style="list-style-type: none"> Tes unjuk kerja Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Uji petik membaca nyaring Lembar observasi 	<p><i>Read all the sentences aloud.</i></p> <p><i>Read all the sentences loudly and carefully.</i></p>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks Alat peraga

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.2 Memahami kalimat dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana secara tepat dan berterima	<ul style="list-style-type: none"> Kalimat-kalimat sangat sederhana Teks deskriptif bergambar sangat sederhana berbentuk cerita singkat 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi informasi dalam kalimat-kalimat sangat sederhana Mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam bacaan Tanya jawab yang terkait dengan materi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai informasi dalam kalimat-kalimat sangat sederhana Mengidentifikasi berbagai informasi dalam teks deskriptif bergambar 	Tes unjuk kerja	Tes identifikasi gambar berdasarkan informasi yang ada dalam kalimat-kalimat sangat sederhana atau dalam teks	<i>Point to the student in the picture described in the text.</i>	2 x 35 menit	Buku teks
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthiness</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)								

Mengetahui,
Kepala SDN

.....
NIP :

Bandung,
Guru Bahasa Inggris

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN
 Kelas : I (Satu)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Menulis**

4. Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1. Mengeja kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar	Kosakata sangat sederhana terkait dengan nama-nama alat tulis dan kata sifat	<ul style="list-style-type: none"> Mengeja kosakata materi terkait berdasarkan gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Mengeja kosakata berdasarkan gambar dengan ejaan yang benar 	Tes tulis	Menulis kosakata dengan ejaan yang benar	<i>Trace names of certain objects with the correct spelling.</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks Alat peraga
4.2. Menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima	Kosakata sangat sederhana terkait dengan nama-nama alat tulis dan kata sifat	<ul style="list-style-type: none"> Menyalin dan mencocokkan kosakata dengan gambar Menulis nama-nama alat tulis dan kata sifat 	<ul style="list-style-type: none"> Menyalin dan mencocokkan kata dengan gambar yang sesuai Menulis nama-nama alat tulis, kata sifat, atau materi terkait dengan benar dan sesuai gambar yang tepat 	Tes tulis	<ul style="list-style-type: none"> Menyalin kosakata sesuai dengan gambar Menulis kosakata dengan benar dan sesuai dengan gambar 	<i>Write names of the objects based on the pictures.</i> <i>Write the adjectives based on the pictures.</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks Alat peraga
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthiness</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>)								

Berani (*courage*)

Mengetahui,
Kepala SDN

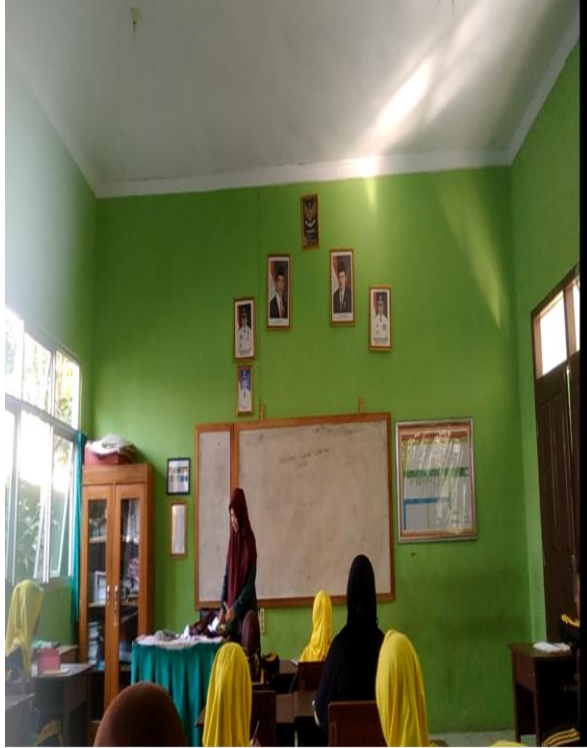
.....
NIP :

Bandung,
Guru Bahasa Inggris

.....



Dokumentasi



Gambar 1 Pembukaan pembelajaran Pada saat uji coba skala kecil di MIN 7 Bandar Lampung



Gambar 2. Siswi MIN 7 Bandar Lampung sedang bermain *English vocabulary card*



Gambar 3. Siswa sedang menggunakan media *English vocabulary card*



Gambar 4. Siswa sedang menggunakan media *English vocabulary card*

Dokumentasi



Gambar 5. Foto bersama kepala Madrasah MIN 7 Bandar Lampung



Gambar 6. Siswa SDN 1 Harapan Jaya belajar menggunakan Media *English Vocabulary Card*



Gambar 6. Siswa SDN 1 Harapan Jaya belajar menggunakan Media *English Vocabulary Card*



Gambar 7. Siswa SDN 1 Harapan Jaya belajar mengisi angket respon

Dokumentasi



Gambar 7. Siswa belajar menggunakan media *English vocabulary card*



Gambar 8. Foto bersama kepala Sekolah SDN 1 Harapan Jaya



Gambar 9. Menjelaskan kepada siswa cara pengisian angket



Gambar 10. Foto bersama Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD/MI

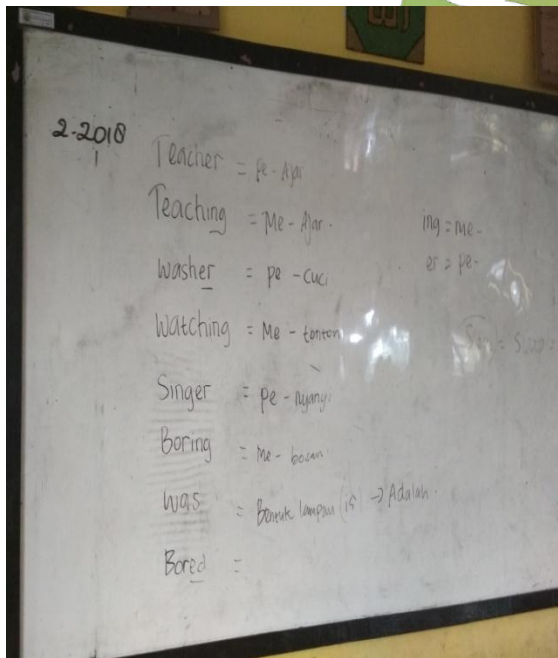
Dokumentasi



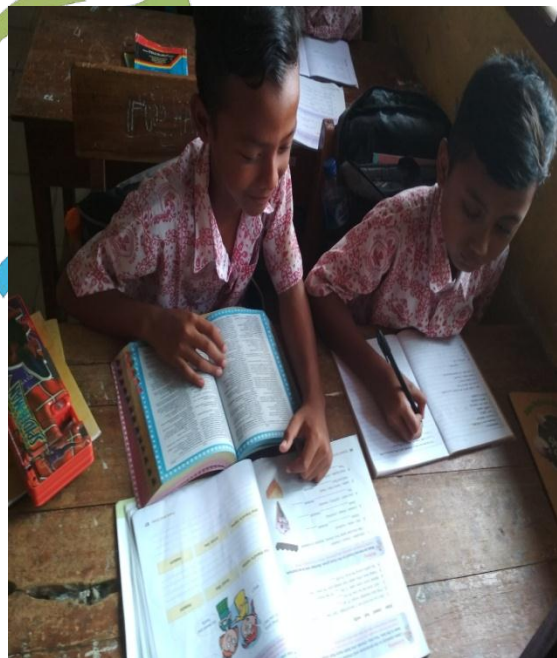
Gambar 11. Suasana kelas saat Pra Penelitian



Gambar 12. Suasana kelas saat Pra penelitian



Gambar 13. Media pada saat proses pembelajaran



Gambar 14. Siswa sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru,